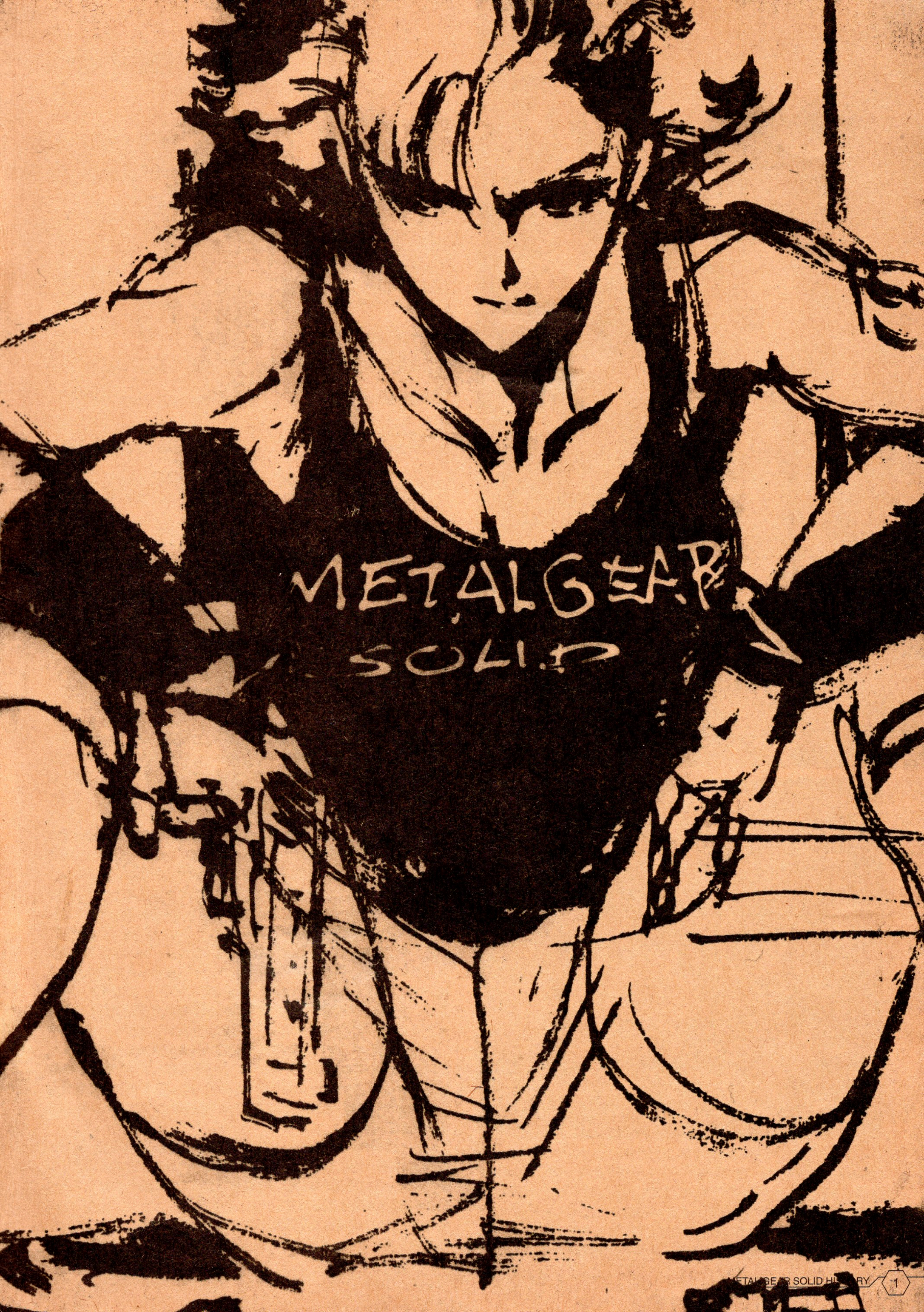
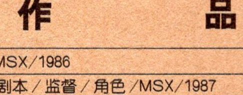
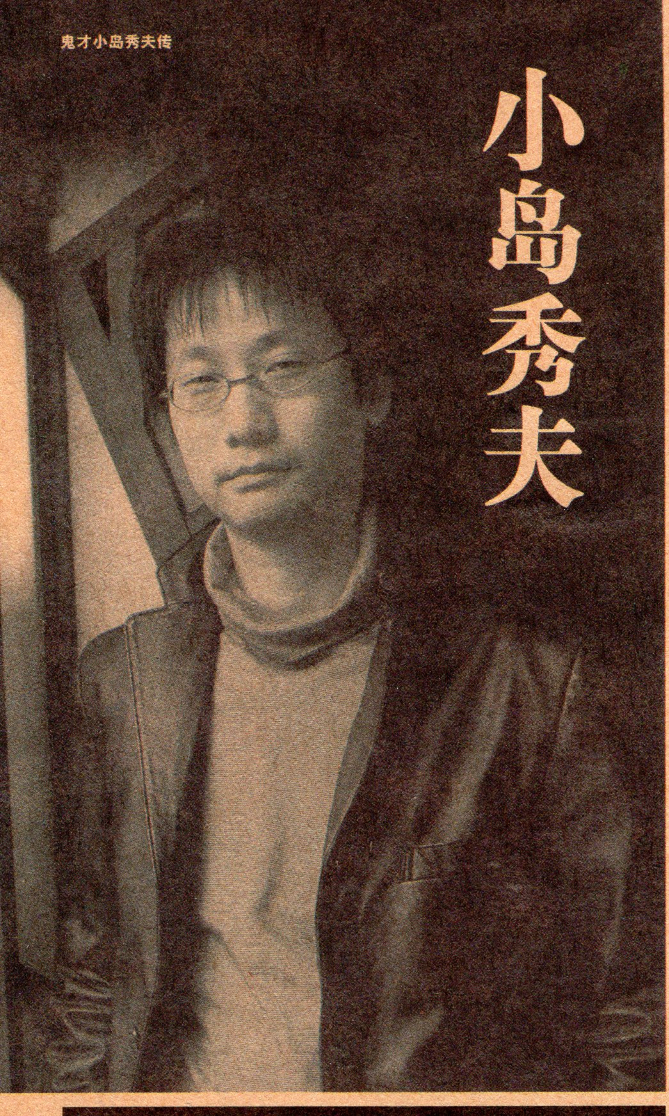

潜龙谍影 历史
METAL GEAR SOLID HISTORY
Special Force Group
FOX HOUND


METAL GEAR
SOLID





小岛秀夫

人物简历

小岛秀夫（HIDEO KOJIMA）。

KCEJ（Konami Computer Entertainment Japan）副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长

1963年8月24日出生于东京都世田谷

血型：A型

星座：处女座

爱好：研究电影、听音乐、阅读

最喜欢电影导演：吕克.贝松、詹姆斯·卡麦隆、约翰·卡彭特、乔治·A·罗梅罗、吴宇森、罗伯特·罗德里格斯、黑泽明、丹尼·博耶尔、山姆·瑞米

最喜欢的作家：麦克尔·克里奇顿、罗伯特·R·麦克卡蒙、博比·朗利、罗宾·库克、大卫·梅森、保罗·加里科

喜爱的女演员：梅格·瑞安、丹妮·雷恩、莱迪·福斯特、阿利西亚·西尔维斯通、朱丽叶·特比诺什

小岛秀夫1963年8月出生于东京都世田谷区，3岁的时候举家迁往关西兵库县的神户市郊。由于出身于一个电影爱好者的家庭，小岛秀夫在父辈们的影响下对电影和电视充满了兴趣，他在中学时代开始尝试撰写电影剧本并与同学合作拍摄8MM电影。小岛秀夫立志做一名电影导演而准备报考大学的影像科学学科，但电影业在日本长期处于低迷萧条的落后发展状态，著名的电影泰斗小津安二郎当时曾感叹说：“希望发大财的



主要作品

1.《梦大陆ADV》	策划/MSX/1986
2.《LOST WORLD》	策划/剧本/监督/角色/MSX/1987
3.《METAL GEAR》	策划/剧本/监督/MSX&FC/1987
4.《SNATCHER》	策划/剧本/监督/PC8801&MSX2/1988
5.《KONAMI的新10倍 CARTRIDGE》	策划/MSX/1988
6.《SD SNATCHER》	策划/剧本/监督/MSX2/1989
7.《METAL GEAR2 SOLID SNAKE》	策划/剧本/监督/角色/MSX2/1990
8.《SNATCHER PILOT DISK》	策划/剧本/监督/PC-ENGINE/1992
9.《POLICE NAUTS》	策划/剧本/监督/PC9821/1994
10.《POLICE NAUTS》	策划/剧本/监督/剪接/3DO&PS/1995
11.《POLICE NAUTS PILOT DISK》	策划/剧本/监督/3DO/1995
12.《POLICE NAUTS》	策划/剧本/监督.剪接/SEGA SATURN/1996
13.《PRIVATE COLLECTION POLICE NAUTS》	策划/监督/PS/1996
14.《心跳回忆系列VOL.1-虹色的青春》	导演/策划/演出监督/剪接/PS&SS/1997
15.《潜龙谍影》	导演/策划/剧本/监督/剪接/出品人/PS/1998
16.《心跳回忆系列VOL.2-彩之爱歌》	导演/监督/PS&SS/1998
17.《潜龙谍影完全版》	导演/策划/剧本/监督/剪接/出品人/PS/1999
18.《心跳回忆系列VOL.3-旅行之诗》	导演/制作总指挥/PS&SS/1999
19.《潜龙谍影 幽灵通天塔》	导演/监督/策划/剧本/GAMEBOY/2000
20.《潜龙谍影2自由之子》	导演/策划/剧本/监督/PS2/2001
21.《Z.O.E.》	制作总指挥/策划/PS2/2001
22.《THE DOCUMENT OF MGS2》	策划/剧本/监督/剪接/出品人/PS2/2002
23.《潜龙谍影2实体》	策划/剧本/监督/剪接/出品人/PS2&Xbox/2002年（Xbox版日本国内未发售）
24.《我们的太阳》	导演/游戏设计/GBA/2003
25.《ANUBIS-Z.O.E.》	制作总指挥/PS2/2003
27.《潜龙谍影 李蛇》	名誉导演/NGC/2004
28.《潜龙谍影3食蛇者》	导演/策划/剧本/监督/出品人/PS2/2004预定

人们敬请远离这个领域！”在父母的强烈干预下最终小岛被迫报读了一门自己并不感兴趣的热门学科——经济学。无法真正成为电影导演一直都是小岛秀夫心中极大的遗憾，尽管他在游戏产业领域中已经获得了数不清的各类相关奖项，然而奥斯卡电影大奖仍然是最大的追求目标。

“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项，因为游戏和电影的审美标准并不相同，但作为一个电影爱好者，我很高兴电视游戏能够得到各方面的承认。在所有的奖项中，我最希望得到（我也曾梦想得到）的便是奥斯卡金像奖，我希望有一天能够以游戏创作人的身份得到提名。”

因为对经济学毫无兴趣的缘故，小岛秀夫四年大学生涯的绝大部分时间都消磨在参加学校组织的活动和打麻将上，当时正是任天堂FC主机日本风行之时，在某学友的引导下他开始尝试接触这种全新的娱乐方式，任天堂的《超级马里奥兄弟》和NAMCO《铁板阵》都给他留下了难以磨灭的深刻印象，在十多年后他曾经如此评价《超级马里奥兄弟》的伟大价值：“操作、故事、游戏目的、谜题设置、BOSS、隐藏要素……为游戏制定了规则，可以说现在所有的游戏都是依据此而派生发展的产物。”电子游戏让小岛秀夫看到实现自己电影梦想的契机，虽然当时他曾经写了大量的长篇小说，但拍摄电影所需的高昂成本使他根本不可能把自己叙述故事的诉求与视觉媒体结合起来，而当时制作电子游戏的成本则要相对低廉许多。大学毕业以后，小岛秀夫并没有进入经济学专业相关的企业就职，而是进入总部设立在神户的著名游戏开发会社KONAMI担任游戏策划工作。

让一个初出茅庐的大学生担任游戏策划在当时的大型游戏开发会社实属绝无仅有的异例，因为当时KONAMI游戏业务急速扩张所造成的人手大量短缺，小岛秀夫才能够如愿以偿的获得了自己期望的职位，不过相对于FC和街机等主要赢利部门而言，小岛所在的MSX游戏事业部的规模非常小。MSX是由日本出版集团ASCII和美国微软共同提案并由索尼、夏普等十多家家电企业负责生产制造的廉价家用电脑规格，该规格

主机在PC和FC的双重夹击下日益举步维艰，KONAMI虽然是MSX的主要支持者，但其对应的软件也多为移植或低预算作品。小岛秀夫入社后参与开发了《梦大陆ADV》和《LOST WORLD》两部作品，但这些并不是心目中企望制作的东西，他雄心勃勃地准备创造自己的梦想，然而最初的时光却让他饱尝了失败的苦痛。小岛秀夫从著名的电影《胜利大逃亡》中汲取了灵感，他构思了一个渴望自由的囚犯越狱的故事，其构思的闪光点在于一旦囚犯不慎被捉住后会被关入新的牢房，玩家要根据全新的周围环境重新制定越狱计划，假若再度失手则又将从另一个起点出发……如此循环往复没有GAMEOVER的设计理念可谓匠心独到，但却遭到了同事的一致反对，他们认为MSX主机的硬件机能要实现这样的构想简直是异想天开，甚至有些人还因为小岛的固执己见而恶言相向，他感到非常沮丧，一度曾萌生了离职的念头，但后来冷静评估了前辈同僚们的意见后终于打消了念头。小岛秀夫很快又以独特的电影创作思路完成了一个军事题材的纵版射击游戏策划，可惜当时以FC为主流的八位元游戏主机无论数据处理速度还是图形芯片的色数显示都远远无法实现他所希望战场上千军万马纵横厮杀的宏伟场面。对于这个喜欢胡思乱想的后辈拿出的"荒唐策划"，其命运当然是以遭到上司的严厉申斥而告终。一连串的失败让小岛秀夫清醒了过来，他充分意识到制作游戏必须有效结合硬件环境因地制宜，于是他根据幼年时捉迷藏经历创作构思的MSX版《METAL GEAR》终于取得了成功。

1987年，MSX规格推出了强化机型MSX2，同时发色数由16色提升到了256色，《METAL GEAR》则正是MSX2热卖的主要动力源。《METAL GEAR》所引入的"潜入"主题一反人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统引发当时游戏界的广泛话题，该作品一举成为当年度MSX平台销量前三位的游戏软件，《METAL GEAR》的成功也使得同时身兼策划、剧本和监督的小岛秀夫终于得到了公司同僚们一致认可。喜爱电影的小岛秀夫在自己的游戏中自然少不了要加入一些电影元素，除了游戏本身在情节以及游戏感觉上的电影化外，Snake这一角色名字也让人想起了库尔特·拉塞尔在1981年《逃出纽约》中扮演的Snake Plissken，而小岛自己也坦言Solid Snake确实在很大程度上受到了Snake Plissken的影响。为了满足广大消费者的强烈要求，KONAMI又将《METAL GEAR》移植到了FC平台，这款由美国子会社ULTRA负责移植的作品虽然销量不俗，但因限于硬件性能差异等原因而做了一些妥协性的改动，小岛本人最近在接受记者采访时比较隐晦地声称："我的某些同事们认为FC版《METAL GEAR》是一款垃圾游戏……"

1988年，小岛秀夫于PC8801和MSX2跨平台推出了新作《SNATCHER》(《掠夺者》)，这部如今已经知者甚寡的经典名作其划时代意义并不亚于《METAL GEAR》，该作品讲述公元2040年地球遭遇空前大灾难后，搜查官基恩·杰特率领部下与机械魔物SNATCHER作战并最终揭破重大谜团的故事。游戏采用了全新的AVG探索模式，以高清晰度静止动画图片演示游戏画面，根据画面右方的文字选择指令进展游戏并随机插入大量事件，不同的选择可以使剧情的发展方向产生重大变化，这也使得游戏的耐玩性大幅度提升。在切入战斗场景后画面被分割为3×3的9格，玩家可以根据画面上的按键指示区位对敌人实施有效打击。小岛秀夫在游戏设计中大胆融入了电影化的场景设定和人物对话，让玩家深刻体验到灾难大片的冲击感受。小岛对游戏的配乐也亲自进行精心选择，沉重而富于金属质感的未来风格大大增强了气氛的渲染效果，PC88版尤其以当时最高品质的FM音源获得绝赞。因为技术和发售时间的限制，最初的《SNATCHER》只完成了ACT1和ACT2两章剧本，许多玩家在惊艳之余大呼不过瘾。KONAMI次年又在MSX2推出了《SD SNATCHER》，小岛秀夫将游戏SD化可能是出于节省开发时间和游戏容量的多重考虑，但这决非敷衍塞责之作，独特的SCC音源营造了别具风味的感官效果，系统的设定也更为严谨合理，在剧情方面《SD SNATCHER》对前作进行了补完，解答了许多未解开的悬疑。但是小岛秀夫并没有把《SD SNATCHER》视为真正的完结篇，1992年推出的PC-ENGINE版《SNATCHER PILOT DISK》回归了初代作品的写实风格，新增加的ACT3章节对剧本进行了彻底的补完，音轨压缩技术的进步使得这款游戏实现了清晰的全程语音，令临场感得到了本质的飞跃，这部完成度极高的游戏被公认为PC-ENGINE最强AVG游戏。

小岛秀夫原先并没有打算制作《METAL GEAR》的续集，一部平庸的劣作催生了《METAL GEAR2》。为了迎合欧美市场的需求，KONAMI管理层指示ULTRA分社开发了《Snake's Revenge》这样一部动作射击游戏，该游戏不但完全丧失了作为《METAL GEAR》精髓部分的"潜入"要素，剧情设定方面也相当俗套乏味。《Snake's Revenge》推出后恶评如潮，小岛秀夫的许多同事都表示期望能有机会再次看到"真正的《METAL GEAR》"，他对自己心爱的作品遭受到随意践踏也深感不平，在众人鼓励下用一夜时间就完成了故事大纲并获得了开发认可。《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》将前作中的主要游戏系统再度强化，往后系列中的标准设定"雷达地图"首次出现，使得游戏的战略性成倍提高。游戏充满悬念的复杂故事情节又一次受到肯定，BIG BOSS和METAL GEAR等固有名词为玩家所津津乐道。《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》的画面和音效比较前作都有了极大提高，无论场景构成和人物动作都更加丰富多彩。可惜当时的MSX市场已经极度萎缩，1990年正值任天堂SFC主机发售之时，所有玩家们的目光都被这台全新的王者主机所吸引，品质超群的《METAL GEAR 2》成为了被遗忘的名作。这部作品的惨淡销量同时也促使KONAMI决意从MSX平台全面撤退。虽然遭遇了重大挫折，但《METAL GEAR 》的世界观在小岛秀夫的脑海中渐趋完熟，他耐心等待着下一个全方位诠释创作构想的最佳时机。

1994年推出于NEC PC-9821版《POLICE NAUTS》(《宇宙骑警》)是基于《SNATCHER》的游戏系统延伸发展的进化作品，该游戏的热销曾经使得PC-9821非常昂贵的CD-ROM DRIVER出现了短暂缺货的现象。虽然时隔仅两年，小岛秀夫编织故事的技巧却已经臻于炉火纯青，《POLICE NAUTS》剧本的精彩和复杂程度完全可以媲美任何一款好莱坞科幻悬疑电影，仅以剧本的角度分析，该作品足以堪称小岛氏至今为止的巅峰之作！故事由一对恋人数十年后的再会开场，主人公乔纳森原本是地球联盟首批选拔的5名太空宇航员之一，因为突发的意外事故而迷失漂游于外太空中，直到十数年后才被太空搜索队所营救。长年的时间停滞状态令十数年间的沧桑巨变在乔纳森身体上几乎没有留下任何痕迹，然而时空错位使他已经完全无法适应急邃变化的生活环境，爱恋的妻子也在多年前确信他已经死亡后改嫁他人，乔纳森不得不退役从事私人侦探工作潦倒度日。某日乔纳森在侦探事务所中接待了一位意外的客户，来访者居然是他的前妻罗琳，十数年后使得当年的美貌女郎已经苍老不堪，罗琳希望乔纳森能够帮助调查其丈夫的神秘行踪，她在离开时突然遭人暗杀身亡，于是乔纳森对一连串的疑案展开周密调查，并最终揭开了当年所谓意外事故的真相。善良、纯洁、果敢、阴险、卑怯……小岛秀夫的笔触丝毫没有斧凿痕迹，从容不迫地运用对话和场景描写把众多鲜活形象勾勒出来，参照美国著名影星梅尔·吉布森设计的乔纳森形象相当成功，成天叼着香烟的硬汉内心深处隐藏着思念和忧伤，面对险像环生的局面又能时刻保持着冷静，小岛并没有把乔纳森塑造成高大完美的英雄形象，以近乎恶作剧似的描写他在太空船上暗中调戏女乘务员的情节使得这个成年男性的形象更趋丰满。小岛秀夫又在剧情设置上巧布疑云，往往令玩家身陷迷宫难以自拔，但当云开日现之时又不得不为他的神来之笔拍案叫绝。负责《POLICE NAUTS》编曲工作是著名音乐家古川元亮，这是他继《SNATCHER》之后再度与小岛秀夫的成功合作，其多变的曲风完全与游戏所营造的氛围所吻合，时而低缓悠长的蓝调、又时而快节奏的重金属风格……

如果说《METAL GEAR》是妥协的产物，1994年发售的索尼PLAYSTATION的超强硬件机能则让小岛秀夫真切感受到了革命的气息，他在完成《POLICE NAUTS》剧本后就立即着手全新《METAL GEAR》系列作品的酝酿，就在此时一位强力臂助的登场让他如虎添翼。小岛秀夫为筹备他的新作公开招募人物和机体的设计者，青年画师新川洋司闻讯前来应募，当小岛看到新川的设计后第一反应是——"就是他了！"并即刻将其所带的立体模型评为"S级"。新川洋司风格独特的设计也使游戏给人留下了极为深刻的印象，Snake沧桑落寞的人物形象令人过目不忘。他加入KONAMI后第一个成功作品就是设计了"REX"的造型。《MGS》的正式开发始于1996年，当时业界的局势渐趋于明朗化，KONAMI为强化软件开发力度进行了有效的内部资源调整，在东京分社集结了30人以上的精英开发人员由小岛秀夫统率，这个团队就是以后"小岛组"的前身，小岛组后来凭借着《MGS》系列的骄人成绩成为了与任天堂情报开发部、世嘉AM2等业界顶尖开发团队同样的会社象征物。

1997年5月的美国亚特兰大E3大展，KONAMI倾力展示的《MGS》预告片引起广泛瞩目，许多人都惊呼"互动式电影"时代的来临。在精致美丽的CG MOIVE泛滥的时代，《MGS》完全由实际开发中游戏画面剪接编排的影像却获得了前所未有的好评，这一切都应该归功于小岛秀夫本人对电影镜头运用的深刻理解。为了逾越PS主机硬件机能的限制，游戏画面的色调非常晦暗，部分场景刻意进行了雾化效果处理，反而使得气氛更为迫力逼真。由于和前作时隔7年，即使那些曾经接触过《METAL GEAR》的玩家也几乎已经淡忘了那部被KONAMI众多经典名作光芒所掩盖的二线游戏，许多人因此都误认为《MGS》是一款全新的游戏，小岛秀夫自己也秉持着同样的想法，《MGS》将成为真正彻底诠释其制作理念的全新作品。虽然在此之前小岛秀夫就一直尝试在游戏中加入电影元素，然而那种简陋的硬件条件无疑大大限制了游戏的电影化，在此之前PS平台上已经有《生化危机》和《FF Ⅶ》等著名游戏成功地尝试将电影元素融入游戏制作理念中，但这些作品都无法企及《MGS》所达到的进化程度。以间谍潜入行动为主题的《MGS》无疑是其中最适合制作成互动电影的游戏，小岛秀夫在游戏中大量借用了经典电影中的一些场面，在游戏中画面的视点随着主角的不同动作而随时变换，再配合交待剧情的过场动画，整体效果就像观看一部高成本电影般具有冲击感。 游戏开始时一幕Snake的潜入画面，就是取材自由方·基默（Val Kilmer）主演《侠圣》其中一幕的造形。1998年《MGS》大卖后，在业界炙手可热的小岛秀夫接受媒体访问时如是说："我在4年前已开始构思游戏的故事和内容，4年来这些元素并没有太大的改变，但假如要说在这段时间里我所看过的电影对这个游戏一些较明显的影响的话，那便是最初Snake潜入敌人阵地的一幕。 在那一幕中Snake全身穿着潜水衣和面罩，除了口部以外，便没有再看到面部的其他部分，其实这是方·基默在《侠圣》中开始一幕的造型。"小岛秀夫本人期望《MGS》能够取得全球百万份的销售成绩，然而游戏发售后势如破竹，最终累计销量突破了700万份，这几乎也是KONAMI参入游戏业以来所获得的最大成就，小岛秀夫本人也因此一举成为业界顶级制作人并被本社提拔为KCEJ（Konami Computer Entertainment Japan）副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长。2001年，美国《NEW WEEK》杂志将小岛秀夫选为"对未来影响最大的10个人"之一，同年《MGS》又被美国最权威游戏杂志之一《PSM》选为PS名作TOP50榜首。

精于商道的KONAMI当然没有放弃携带主机这片肥沃土壤，2000年于任天堂GBC平台发售了《潜龙谍影 幽灵通天塔》，游戏在剧情方面甚至足以媲美PS版，小小的卡带里装下了波澜起伏的复杂故事，当玩家在获知其中一些惊人的秘密之后的震撼感觉不亚于PS中的最后一幕，情节发展方式的安排也十分合理。游戏性方面更是让人意外惊喜，大受好评的"VR训练模式"依然健在，比起PS原版在可玩性方面丝毫不逊色，以敲墙声吸引敌兵等颇具匠心的设定也在该作中有着重要地位。总体而言该作可说是GBC末期最值得一玩的游戏了。

"我回来了！"

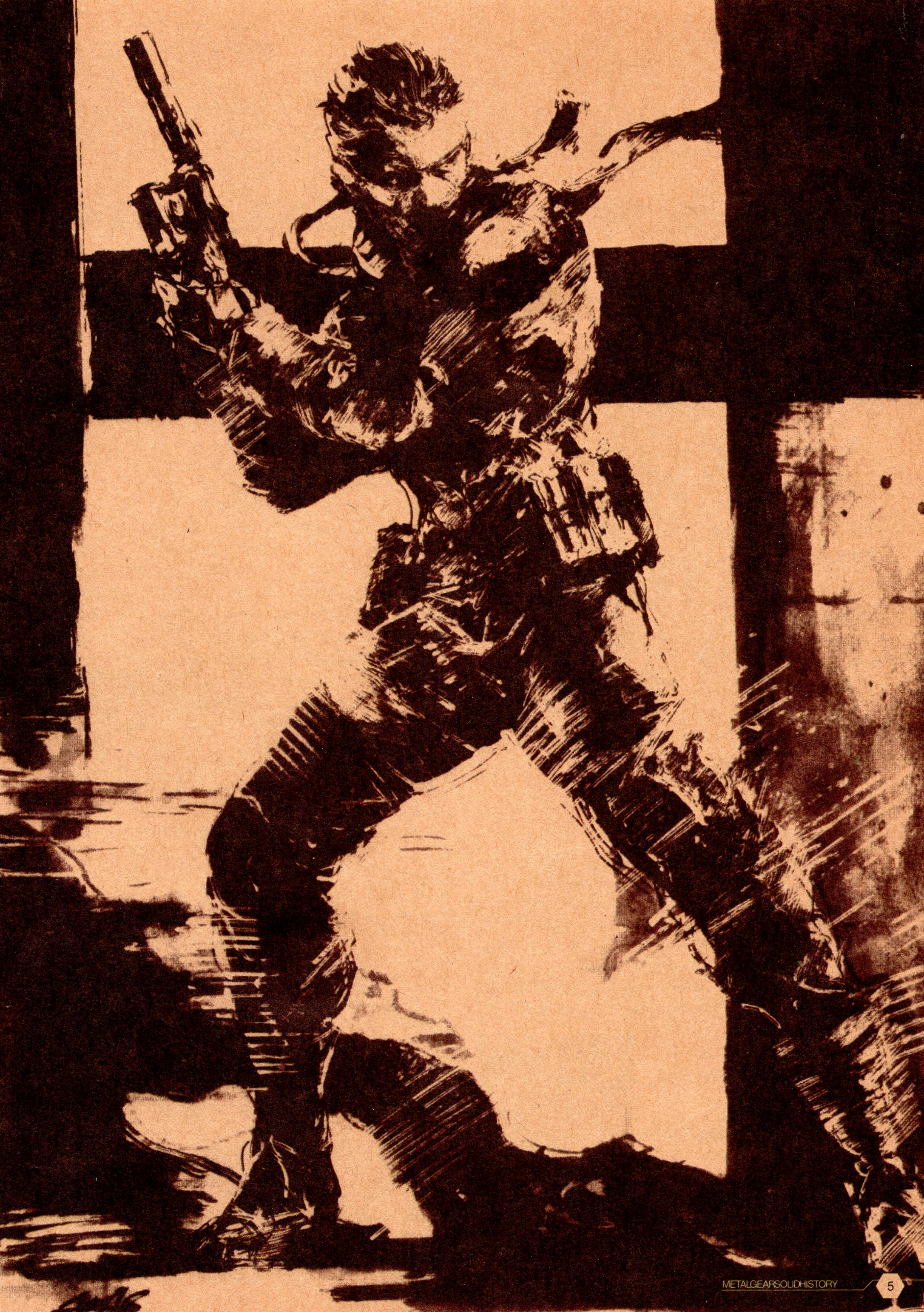
2000年5月10日下午的E3大会会场，小岛秀夫在数百名媒体记者和同行的注目礼下从容走向了讲台中央，他又一次故伎重演，《MGS2》长达9分钟的预告片再度震惊了全场，预告片所演示的水、风、倒影等效果令观众如痴如醉，当Snake与劲敌奥塞罗特相遇等一幕幕惊心动魄的场面闪过，场内不断传来唏嘘赞叹之声，当预告片结束后《MGS2》的LOGO出现在大屏幕上，人们才意识到一个新的革命又将诞生。即使又不少人质疑《MGS2》预告片所展示的超乎想象的品质根本无法真正在PS2平台完美再现，但该游戏还是众望所归地被评为E3 2000最佳出展游戏。小岛秀夫向外界保证《MGS2》的成品将与预告片完全相同，并确定发售日期为2001年内。而实际的开发难度大大超出了原先的预期，开发团队为了彻底掌握PS2的硬件机能消耗了大量的时间，KONAMI不得不抽调各路人马将原先30人的开发成员扩充到超过70人。为了保证这部攸关全社年度财务收益的超大作顺利完成，小岛秀夫亲自带领部下每周7天加班加点工作，而每天工作时间长达18小时，小岛经常在凌晨一点左右带队来到附近的拉面馆稍作休整，面馆的例行聚会成了小岛组当时惟一的休息方式。正当预定的游戏交付日9月14日即将到来时，突然爆发的"9.11事件"又彻底打乱了他们的计划，他们必须在48小时内删改部分游戏场景，经过小岛秀夫和所有员工不眠不休的奋战后终于如期完成了任务，小岛本人曾经感叹那段时光几乎是他人生中最艰难的时刻。《MGS2》的优秀品质再次获得了广大玩家的一致公认，其各种版本的全球累计销量突破了600万份。

位于太平洋的屋久岛因保留着日本最完整的温带原始丛林而很早就被列入世界自然遗产名录，历史上这里还曾经以出产名为日吉的日本长尾猕猴著称于世。小岛秀夫于2002年夏秋之交率领小岛组成员来到了屋久岛，他们此行的目的当然并不仅仅是浏览大好自然风光，小岛秀夫计划将《MGS3》的战场设置在原始丛林，为了真实的体验丛林环境，小岛组还在军事顾问毛利元贞的带领下做了一次实地演习，在漆黑的夜间穿上军用迷彩服在树林长草间匍匐前进、熟悉潜行技巧等，甚至还分作几个小队进行模拟作战，这些亲身体验转化到游戏中就是一个充满惊人真实感的虚拟世界。为了更深入了解各地丛林的不同环境特点，他们还造访了奄美大岛、东京都郊外古今山区、加拿大原始森林等许多地方，小岛秀夫也亲自拍摄了许多珍贵资料以供研究采样。为了汲取创作灵感，小岛秀夫阅读了大量相关题材的战争小说，其中迪比特·梅森的《暗杀阻止》、J.C.勃鲁克《树海战线》等作品都让他获益匪浅。

所谓事不过三，TV游戏业诞生数十年来恐怕只有小岛秀夫才具备在相同地点和相同场合用完全相同的方法征服所有的期待者的魔力，《MGS3》的预告片在E3 2003现场发布后又一次迎来了潮水般的掌声和赞美声。在这片郁郁葱葱的丛林里所有的一切都那么的真实，林中飞来飞去的小鸟、灌木丛间穿梭游走的毒蛇昆虫、透过树梢缝隙间撒下的一缕阳光……充满生机的丛林场景无疑比前作中钢筋混凝土所构筑的人工建筑更具魅力，战斗效果也让人无可挑剔，子弹打在水中溅起的水纹、打在树上纷飞的木屑以及被炸后四溅的泥土，这些极为生动的细节化表现给游戏增加了难以言喻的真实感。与场景的互动性是E3展上那段十二分钟预告片强调的重点，在复杂的丛林场景中真实战斗的主题得到了完美体现。你可以爬上树梢从高处狙击敌人，在本作中玩家如果贸然从极高处跃下，可能会遭遇到骨折重伤的厄运，你也可以隐蔽在瀑布中逃避敌人的追捕，另外由于在松软的泥地上行走会留下足印，这就会吸引对方小兵的注意，而玩家也同样也可以追踪对方的足印以获知敌人的准确位置。场景中的一些小东西也将派上大用场，例如玩家可以打爆马蜂窝困住敌兵。《MGS3》就是要让玩家置身于一个完全真实的丛林之中。同样是PS2平台，《MGS3》所展现的画面效果远远超越了前作，包括很多业内人士都曾经认为《MGS2》已经发挥了硬件机能的极致，小岛组却又一次成功的突破了自我。小岛秀夫很早就酝酿将故事场景设定在丛林中，技术的限制使得这个梦想一直没有实现，他清醒意识到全球性的商业竞争日益白热化，必须全力应对才能始终稳居于风头浪尖，在他提案下KONAMI不惜重金打造了一套全新的开发引擎，如今看来小岛还是相当有远见的。对于《MGS》系列的未来，小岛秀夫表示以后可能会有对应ONLINE的作品的推出，他认为这是顺应潮流的必然趋势。

E3 2003还发表了以《MGS2》开发引擎重新制作的NGC版的《MGS》，这部名为《METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES》的作品诞生是由任天堂的王牌制作人宫本茂一手促成，宫本是小岛秀夫非常尊敬的业界前辈，当他力邀小岛制作一款NGC的《MGS》时，小岛当即慨然应诺。因为小岛组忙于开发《MGS3》而无余力分身，《THE TWIN SNAKES》的实际开发工作由任天堂旗下第二方会社SILICON KNIGHTS（硅骑士）负责，代替小岛秀夫的是日本国内著名的电影导演北村龙平。《THE TWIN SNAKES》无疑是TV游戏产业协作发展的一次有益尝试，小岛秀夫在同时还设计了非常有新意的对应GBA平台的全新形态作品《我们的太阳》，这款对应太阳光感知器的游戏再次显示了他天马行空的丰富想象力。合作当然并非仅限于此，宫本茂近日在接受美国著名游戏网站IGN时透露：他和小岛秀夫正在秘密合作一个大型软件计划，近期就有可能盛大发表。

"每当他的出现总是会给人们带来新的期待和惊喜！"——一部国外古典战争小说中曾经如此赞美一位伟大的英雄人物，对于所有真正热爱游戏的玩家而言，小岛秀夫无疑正是这样一位富于创造精神的传奇英雄！



文：www.metalgearcn.com RAY

另类或是主流，有时实在叫人难于判断。虽然一登场即获得了不错的评价，但是1987年发售的Metal Gear，也只不过是非主流游戏平台上的一个二线作品而已。转眼16载岁月如流，光阴匆匆逝去，当年那个叫好却不见得如何叫座的二线游戏早已成为举世闻名的白金品牌，其间的变迁难免令人感慨，然而那位名叫小岛秀夫的天才制作人对于游戏真趣的不懈追求以及其作品中闪耀的种种引人入胜的奇思妙想，却自始至终不曾有过丝毫改变。

草创之初：Metal Gear(MSX2,1987)

1987年7月，23岁的小岛秀夫推出了他加入KONAMI公司后的游戏处女作：一个以近未来东西方军事对抗为背景的战争游戏。

“1995年，核裁军似乎仍然是一个遥不可及的梦，人们对于核武器的忧虑如同水波一样在世界上悄悄扩散开来。

“南非哥兹堡以北200公里，一名传说中的雇佣兵率领他的佣兵团建立了名为“世外天堂”的军事武装要塞国家。有情报表明，这一军事集团正在研制一种能改变世界战争格局的新型武器……”



这便是神话的开端。

崭新的游戏系统、独特的世界观、峰回路转的剧情构成了一部令人耳目一新的游戏，小岛的天才创意在此初露端倪。Metal gear在推出后相当畅销，同时也得到了业内人士和玩家的一致好评，成了MSX平台后期最引人注目的话题之作。但在那个时候，自然还没有人能想到这款游戏将来会达到一个怎么样的成就。

以现在的眼光来评判，这第一部Hideo Kojima Game确实显得异常简朴，甚至可以说是简陋，但游戏的基调则是从这时起就已经确定了下来的。实际上，日后Metal Gear系列赖以成名的种种元素，在初代中都已略具规模，正是这个容量仅仅128K的游戏，为MGS和MGS2奠定了辉煌的基础。



▲这就是第一部小岛秀夫作品！

系统

“潜入”和“回避”两大特色使它在当时战争游戏枪林弹雨的世界中显得独树一帜，虽受机能所限使临场感大打折扣，但充满创意的规则本身还是给人留下了深刻的印象。被大群追击的敌兵搞得手忙脚乱大概是每个游戏者都有过的体验，这种时刻处身在危机之中的紧迫感正是Metal Gear系列贯彻始终的乐趣。游戏流程中丰富的武器与多变的道具使用也是亮点之一。而MG系列中最重要的辅助系统——无线电通信，作为剧情发展导向以及提供在线帮助的工具更是一直沿用下来没有任何改变。由于经验上的欠缺，此作也有许多考虑不周之处，典型如ID卡的系统不够体贴，一张卡只对应一种门导致开门找钥匙极为不便，特别是后期8张卡都拿到以后，如果是在毒气室里面逐一尝试实在够呛。虽然MG2稍有改进提供了换卡的设定，但实际使用时还是一样麻烦，这一问题直到MGS中才彻底得以解决。

背景取材

与当时的战争游戏动辄“23世纪”“外星军团”的设定不同，小岛并没有随意“捏造”虚构的年代与虚构的战争，相反却把目光放在了我们这个世界不远的未来，抓住冷战时期东西对抗剑拔弩张的态势进行发挥，使得《Metal Gear》的世界获得了真实的存在感，这可说是极高明的一着。在日本的游戏制作人当中，小岛是为数不多的对社会现实极其敏感且一直保持着高度关注的人之一，而这一特质在他制作的游戏当中也有着突出的体现。他善于以现实生活中的事件作为背景充实游戏的世界，同时在游戏主题中表达他对现实的思索——尽管还没有引用什么“名事件”，但选用核武题材无疑已反映出小岛的社会责任感。这种取向在《Metal Gear》的后续作品中体现得愈加明显，以至于我们在MG2中看到了柏林墙，在MGS中看到了海湾战争、基因工程、TMD、START2，在MGS2看到了NMD和数码浪潮的冲击，在MGS3的预告片看到了美苏争霸（？）……甚至还有MGS2因部分场面与911事件有所雷同而不得不删节这样的极端例子。小岛敏锐的洞察力由此可见一斑。



▲Snake和GrayFox的历史性会面。

世界观

《Metal Gear》体现出一种与当时流行的以火爆激烈为上的动作游戏迥然相异的风格，敌强我弱带来的孤立无援的危机感和恐惧感取代了魂斗罗式的万夫莫当一往无前，这个游戏以毫不浪漫的笔调展示着战争更为真实的一面。限于机能，初代MG不可能有多么出色的画面表现力，但场景中灰暗的墙壁、残旧的车辆、地上堆放的物资，配合偏冷调的用色着意刻画出压抑沉重的氛围，仍然很好地营造了游戏冷酷凝重的世界观。

另一方面，身为电影爱好者的小岛始终有意识地在游戏中融汇电影元素，电影语言的运用和对气氛营造的注重是MG系列一以贯之的特色，而这一点从此作中已有所体现。游戏的开篇十分简略，然而从一开始便牢牢抓住了游戏者的心。潜水进入、无线电联络、戒备森严的军事基地、不停巡逻的士兵，电影式的切入角度在当时的动作游戏中绝对是令人眼前一亮的设计，在吸引眼球的同时也使

玩家能够立刻把握住游戏的主旨——在有限的空间中利用环境与众多敌人周旋。在这方面原版比FC版处理得好得多，毕竟能吸引人是最重要的，尤其是作为一种新类型的游戏。



▲又被捕了。(为什么要说又？)

主题与人物

本作在游戏系统上奠定了全系列的基础，其故事也可谓一波三折，但是相对于以"内涵"为玩家推崇的几代续集，此作的剧情并无特别值得一提之处，也没有一个突出的主题思想，即使强要归结，也无非是反对战争、维护和平之类的空泛字眼，谈不上什么深度；就连人物塑造所花的笔墨也少之又少：Snake除了一点不屈不挠的气质之外，其性格完全是一张白纸；即使重要如灰狐这样的角色面目也模糊之极，根本没能给人留下多少印象。唯一出彩的只有Big Boss的深沉城府与老奸巨滑。但请不要忘记这只是小岛的处女作，角色性格的单薄无形中给未来的扩展修饰留下了充分的腾挪余地。Metal Gear的历史和人物的性格经历都是在前后长达十余年的时间中慢慢积累而成的，也正因为一开始没有设下太多的桎梏，才有了后来那一个个性格丰满有血有肉的人物，一幕幕波澜起伏惊心动魄的活剧。

细节

MG1不像后来的MGS2有着丰富得近乎"变态"的细节，究其原因，一是机能不足，二来小岛主要的精力还是放在了完善游戏的系统框架，对枝叶并没有过多注重。但是从仅有的一些片段中我们仍能初步领略到小岛巧妙的构思和恶搞能力，以及把游戏和现实糅合在一起的独特风格。无线电通信中史蒂夫和黛安的对话足以让人会心微笑，当然还有那许多到现在几乎已成为定式的经典桥段：C4炸墙、遥控飞弹打配电箱、化装成敌兵混入要塞；甚至还有——假如你注意到的话——强行指令玩家关机——这一招在14年后的MGS2表现剧情主题时被运用到了淋漓尽致的地步。

说到这点，考察历代MG作品中的雷同之处是很有意思的事。小岛在某次访谈中对MGS源起时所作的回忆更是耐人寻味：

"……那部作品是我在KONAMI制作的第一款游戏，那种深怕自己被敌人发现的紧张感使游戏获得了一定成功，然而由于机能限制，许多想法在游戏中不易表达。我一直想重新制作一款《Metal Gear》，这将是一个3D动作游戏。"

我们不妨如此理解：小岛对于Metal Gear这个游戏的形态其实早已胸有成竹，可以说，Metal Gear在他心中从一开始便已是个完备的Metal Gear，他所欠缺的只是技术，能够将他心目中的MG完美再现的技术。MG是十分注重临场感和真实度的游戏，对于这类游戏，技术无疑至关重要，所以，直到我们有了PS，有了震动手柄，有了足够强劲的3D机能，Metal Gear才真正开始腾飞。也就是说，从MGS开始的次世代MG作品，它们的成功其实更多的是建立在前作的积累与技术进步而不是创新的基础之上。单从这一作看也许不太明显，但接触过MG2并且拿它和MGS作过比较的玩家对此想必会有所体会。在下篇对《MG2SS》的介绍中，我们对这一点也将会看得更清楚。必须承认，续作对前作的部分借鉴乃至引用是很正常的，但像次世代MG这样，几乎把前作中出现过的全部桥段都拿出来翻炒几遍，未免也太说不过去，说"江郎才尽"似乎过于尖刻，至少这"不思进取""吃老本"的嫌疑小岛一时半会儿是难以洗脱了。等到旧有的资源挖掘净尽，Metal Gear又将何以为继？值得庆幸的是，小岛在MGS3中让我们看到了不少创新，尽管这些新系统对游戏性带来何种影响还无法估计，但不论如何总是个可喜的进步。这是题外话。

FC上的Metal Gear

本作在发售的同一年移植到了FC上（注①）。相信绝大多数国内玩家最早接触的MG作品也就是这个FC移植版了。可惜的是，小岛并未亲自主持移植工作，而这个FC版的质量也相当粗糙——可以说，这部许多老MGers都对之怀有深厚感情的作品，却恰恰是全系列中小岛最不在意的一作。这一点难免让人有些遗憾。



▲初代MG的真容！

客观地说，与MSX2上的原版相比，FC的Metal Gear确实大为逊色。系统设定方面，对付监视器可以靠墙回避还算是比较合理的改进，可暗门竟然能凭一双空手打开就颇值得商榷了；同时潜入的难度也弱化了不少，敌军的小兵们懒惰而各自为战，被发现以后只要及时逃出画面即可化险为夷，那种被蜂拥而来的敌人满大街追杀的经典场面已不复出现(只不过被人发现的时候还是免不了被突如其来的音效吓上一跳)。但相对的在陷阱方面却难得有点变态，通过地道时稍一不慎便只有等着收尸的份了。流程方面，因为是移植作品，本作的剧情跟MSX上的MG1完全一样，在整个要塞的布局上却作了不少调整，除了因潜入方式不同而追加了开头一段丛林场景之外，又把一号大楼和二号大楼的地下部分抽出来成了另外两座独立的建筑；BOSS取消了雌鹿直升机，换成了两个枪手（Twin shots）；跳伞的情节也删掉了。相应地，道具方面取消了降落伞，指南针和氧气瓶虽保留了下来却形同虚设，其作用完全可以借助一些简单的bug加以实现。

而这个版本最大的缺陷在于，移植小组对游戏流程中几个关键事件的调整所产生的效果几乎都是消极的。原作环环相扣的紧凑进程在移植版中变得松散而凌乱，不严密的地方俯拾皆是：关于佩特洛维奇博士被囚的地点没提供任何线索，玩家只能自己到处瞎撞碰运气；又比如通过丛林迷宫的方法极其重要，在游戏中竟又是一字不提，完全是刁难人。至于细节方面更是错漏百出，后援人员提供的情报经常牛头不对马嘴，甚至连频率混淆的现象也时有发生。最过分的是，最终BOSS之一的METAL GEAR竟然换成了一台莫名其妙的电脑，不知道是出于什么考虑，实在令人发指。



注①：次年又推出了FC的美版。这个版本虽然修正了FC日版的一些BUG，其翻译却是相当拙劣。

失落的名作：Metal Gear 2 Solid Snake(MSX2,1990)

如果你是一个MGS Fan，如果有人告诉你，你所推崇的MGS其实只是一个充满了因循和抄袭的作品，你会有什么样的感觉呢？义愤填膺？怒发冲冠？拍案而起？是的，这种心情可以理解。从FC一跃而转入PS版MGS的老玩家绝不会忘记那第一次亲密接触的震撼，甚至连脱胎换骨这类的词也不足以形容从MG1到MGS的变化，大幅完善的潜入系统，张弛有度、扣人心弦的流程，峰回路转的剧情设计，丰满鲜明的人物性格。把MGS称为全系列的顶峰大概不会有人提出异议，但是对于整个系列的发展来说，MGS的贡献其实并不如我们想象得高。

让我们记住这个名字：《Metal Gear 2 Solid Snake》。MSX2平台上的第二作Metal Gear，在MG系列的成长方面功绩首屈一指。可惜的是，由于生不逢时（诞生于MSX2末期）、平台局限（没有在当时的主流机种上推出），MG2SS还未发售就失尽了天时地利，注定不能在FC称霸的市场中激起多少波澜。而在国内，由于根本找不到MSX机器，MG2更是连人和也捞不到一点——相信大多数玩过这部作品的玩家都是在被MGS吸引成为"死忠"之后才回过头来用模拟器补习功课的。这可以说是MG2SS最大的悲哀。

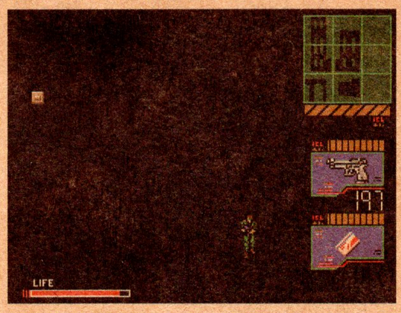
MG2到底没能拥有它应得的辉煌，当然这并不妨碍我们对它进行评价。即使在现在看来



MG2SS也依然是一款极其成功的作品，这部发售于1990年的游戏完成度之高令人惊异。对比起整整10年之后才推出的GBC上的《metal gear - 幽灵通天塔》，GB版除了从PS版继承过来的贴墙后方视点之外，其系统与MG2SS完全一模一样，再找不到任何新增要素 就连乘电梯的画面也没什么变化，单这一点就足够说明问题了。

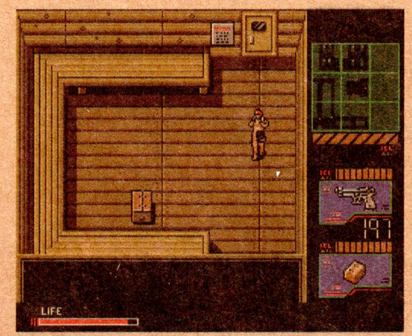
就让我们先从系统来看看MG2SS的进步。MG潜入系统在开山之作中已经初具规模，而小岛的构思在长达3年的酝酿后终于完全成熟，使得这一作游戏性大大提高。一代中士兵的视野是几乎没有宽度的一条直线，除了能听到未装消音器的枪声外，对外界情况再没有其他反应，因此玩家除了借助障碍物进行回避之外就无战术可言了。而在MG2中，士兵的感觉加倍灵敏，不但视野变成了45度的扇形区域，对环境里的声音也十分敏感（场景中相应地引入了会发出响声的地板），巡逻范围超大；由于AI的提高，敌兵的攻击、搜索行动都显得异常积极，玩家被发现后再不能轻松摆脱，大大增加了游戏的难度和刺激性。同时，由于场景的地形较为复杂，玩家可以藏在桌子下、床下、车底，也可以采用敲墙、放老鼠（？）等声东击西的战术混淆视听，斗智斗勇趣味十足。最后，仅次于通信机的重要装备——地形雷达在此作首次出现，并且立刻就成了MGS玩家的"标配"，特别是纯2D的画面无法像3D作品那样自由变换视点对环境进行观察，探测远处敌人动向就只能通过雷达来进行了。

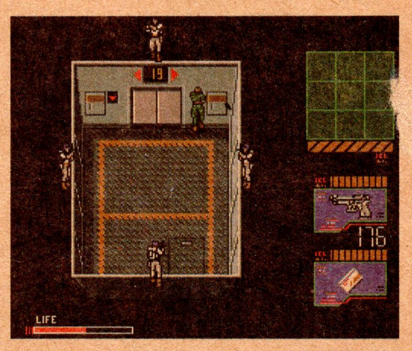
不难看出，真正成熟完善的"MG潜入系统"正是在《Metal Gear 2 Solid Snake》中建立起来的，而且再没有任何伤筋动骨的改动就一直沿用到了今天。然而MG2的出色之处远远不止于



此。桑给巴尔算得上Snake最危险的一次经历，连战Metal Gear、灰狐、Big Boss，估计比MGS中战REX、Liquid还要困难得多，更何况面对全副武装的Big Boss之时snake已经是手无寸铁，竟至边打边逃、使尽诡计。毫不夸张地说，这一作游戏内容之丰富有趣甚至还在MGS之上。

初次上手MG2SS绝对是一次充满惊喜的体验。眼前的一切是如此的似曾相识，我们不费吹灰之力就能认出那一幕幕深印脑海的名场面。对我而言，在gameplay方面，MGS不过是MG2的3D强化版而已。从中亚内陆到北美狐岛，从赤日炎炎的温带沙漠到冰封雪飘的极地荒原，MGS依旧在MG2SS中继承了太多太多的元素，大至雌鹿直升机之战、楼梯追逐、电梯伏击、女厕寻人、被改造的忍者、神秘的匿名通信、变形的秘密钥匙；小如通风管潜入、口粮结冰、无线电里的调侃，甚至包括那一瓶感冒药。就连Les Enfant Terribles这样的关键词也曾惊鸿一现，更不用说其中5首BGM在重新编曲配器后又被用在MGS的VR任务盘里。——如果还有一部游戏能使玩家对MGS的评价下降，那个游戏一定就是MG2SS了。也许这对于MGS玩家心目中的卓越形象是一种损害——不过我们也将会看





见，MGS的成功很大一部分确实来自于"继往"而不是"开来"。这再次验证了我们上面的观点。

此外，MG2的幽默和恶搞比起续作也是有过之而无不及，比如敌兵见到玩家躲的纸箱必定"突突"乱扫一梭子，snake在小岛的授意下玩了一把鸡鸣狗盗，就连历尽艰险即将大功告成时也不忘再增添一点戏剧性——赶来接应的直升机居然误点，真让你哭笑不得。最令人"发指"的还要数桑拿浴室里打上马赛克的光屁股士兵（可见小岛的恶趣味由来已久-_-b），估计这位仁兄在乔尼·佐佐木和雷电面前大可显显前辈风范。

一句话，在MG2SS推出后，Metal Gear系列的风格全面建立起来了。

游戏是有趣的，然而MG2的主题却是如此沉重。

前作创新的游戏系统得到承认，使小岛制作MG2SS时能够把大量精力倾注在剧情、人物和主题的刻画上。于是在这一作里，我们开始了解到metal gear的世界里更多的故事：一代中的"世外天堂"抵抗组织领袖施奈德的惨痛经历；Big Boss对灰狐的大恩；灰狐和特工娜塔莎的恋情，两人虽相爱最终却无法逾越东西两大阵营之间的鸿沟……冷战的阴云在MG2上留下了深深的烙印[注]，小岛以自己的方式记录着那个时代人类共同的悲哀与无奈。而游戏中各个角色的形象，也在这激烈的争斗中逐渐变得鲜明。

可以想象，最初小岛对MG的剧情并没有什么完整的构想，对于这样一个时间跨度达十几年的游戏系列，从一开始就考虑得面面俱到，在技术上说也是不可能的，最多是在已有的基础上进行发挥。这方面有点像金庸的连载小说。不过制作游戏的时间总比小说连载来得充裕得多，所以对于剧情构造能力颇强的小岛，这也并不是什么太大的问题，事实上，为了保证剧情的连贯性，几乎每代MG续作都会对前作的背景设定进行不少修补或是扩充，以此制造戏剧冲突，强化剧情的张力。举一个最明显的例子，MGS中追述桑给巴尔事件时提到了很重要的一点就是Snake的弑父，但实际上，玩过MG2SS的朋友都知道，游戏里自始至终没有说过Big Boss是Snake的父亲，他们之间的父子关系是直到MGS才追加上去的。

注：MG2的时代背景被设定为1999年。在游戏制作之时，柏林墙尚未倒塌，因此剧情中曾提及有关的问题，但是在游戏推出后不久，柏林墙就被拆毁了，这使MG2的部分剧情失去了前提。对此小岛大概也惟有苦笑。

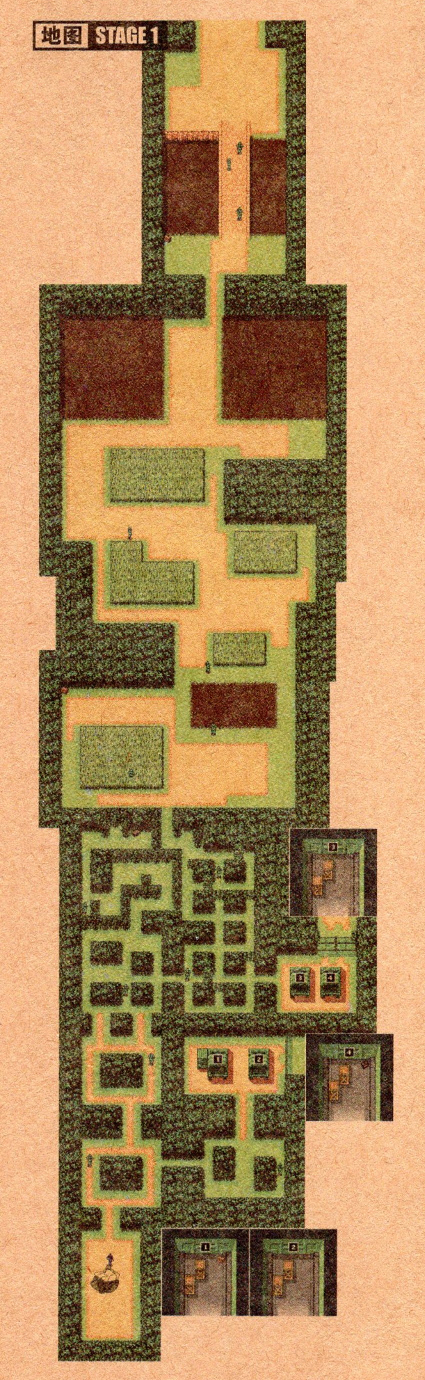


文：雪猪

《潜龙谍影：幽灵通天塔》急速作战手册

作战操作手册

方向键　负责移动（可八方向）；在道具画面中，上下移动切换武器，左右移动切换道具；
A 键　拳打脚踢；贴紧墙壁时可敲打墙壁；
B 键　发射武器，在道具画面中确认使用；贴墙时按住可以观察后方；
选择键　暂停游戏；在此画面中，使用方向键切换武器和道具；按开始键开启 CODEC 画面；
开始键　趴下。



作战开始前的注意事项

1、敌方视野：

根据视野长短来分，顺序是：监视器>军犬>敌兵，由于GBC的屏幕限制，大概SNAKE站到5个人以上的距离是比较安全的。另外乌鸦和军犬对于声音也很敏感，即使没有看到你，听到了动静也会有所举动。

2、监视器：

PS版前作中的监视器在正下方有视野死角，而本作中则取消了这个设定，只能以躲藏在纸箱（不可移动）或者电子干扰手雷对付。（监视器加强版Ver.2……）

3、纸箱：

PS版前作中的纸箱是可以蒙骗敌兵的，但本作中则只能瞒过监视器，敌兵一旦发现纸箱就会立即拉响警报！（敌兵AI增强！GBC机能超过PS！……汗）

4、闪光弹：

PS版前作中闪光弹可以令敌兵眩晕，但本作中则还会引发警报！（敌兵加强版Ver.2……）

5、利用3D概念：

虽然本作是GBC上的2D画面游戏，但是仍有3D的概念在里面，例如桌子底下或者墙角底下是可以躲藏的，要善于利用。

6、ID CARD：

开门用的ID CARD记得随时携带，方便逃逸（大汗……）。

7、声音：

虽然GBC的声音表现力有限，但在本作中仍充分利用了声音的重要性，比如不同方向来的声音或者墙壁不同部分的敲打声，要注意分辨。（无论是用GBC还是模拟器记得用耳机效果最好。）

8、地图：

手册中附带的任务是以地图的更换区分的，意即只要是在一张地图上发生的情节则视为一个任务，与游戏中略有区别，请将地图和手册对照查看。

作战序章

由于开发中的新型核搭载二足步行战车“Metal Gear Gander”于南美进行演习时，被称为真杜拉解放战线（Gindra Liberation Front，简称Gilif）的军事组织所盗，连负责的开发人员也被掳去。而赶往这个中非小国营救的Delta Force队员全告失踪，于是军部唯有找来已退役的前Fox Hound（猎狐犬）指挥官罗伊·坎贝尔（Roy Campbell），负责计划潜入敌方的武装要塞破坏Metal Gear及救出人质，而能够胜任此任务的，就只有7年前成功潜入这个称为“Outer Heaven”地方并破坏Metal Gear的前Fox Hound工作员——被称为“传说中的英雄”——Solid Snake！

任务一：到达

目标时间：2分钟以下

1、　降落后将收到坎贝尔和美玲的CODEC，可从中得知任务目的、雷达使用以及记录的方法；

2、直接向北方走到达基地正门即可过关，途中可以利用芦苇丛和沼泽避开敌人，注意在潜伏沼泽中会消耗氧气；

3、杀死敌人可随机获得道具，途中的卡车内也可取得相关道具（随后各关卡都一样）；

任务二：潜入

目标时间：4分钟以下

1、先向右行跟踪敌兵来到尽头处的小房间，偷听对话完后可取得五七制手枪的消声器；

2、从刚才敌兵出来的小门进入基地内部，利用障碍物避开敌人绕到中央闸门后面，随即收到克里斯·珍纳丝（Chris Jenners）的CODEC；

3、对话完毕后向左方前进，在尽头处的卡车内找到Lv1 ID CARD，原先无法打开的某些铁门现在可以通过了；

4、基地中有种右边凹陷的建筑，在凹进去的部分有看不见的门可以进去，其中位于东南方的一个建筑有可以下去的地下排水道；

任务三：监视塔

目标时间：10分钟以下

1、排水道前面的部分注意避开敌兵，在积水部分行走会引起敌兵警觉；排水道后面的部分要注意爬上楼梯躲开洪水，水道尽头可取得黄色纸箱；倒数第四个楼梯可通往监视塔一楼；

2、一楼的某些地板踩上去有响声会引起敌兵注意；

3、　穿过一间有红外线探测雷的房间（可吸烟看到红外线）在另外一个房间可取得防毒面具；之后就可以穿过一间充满毒气的房间去取得Lv2 ID CARD；

4、乘坐电梯前往二楼；

5、出电梯后向左前进，在左上角的房间找到化妆成敌兵的珍纳丝，特征是红帽金发；

任务四：Hawk

目标时间：10 分钟以下

1、对话完毕后跟随珍纳丝离开基地；

2、出了基地后向右行来到尽头处的多重闸门，利用机关打开闸门；（具体方法请玩家自行尝试，失败10次之后坎贝尔就会教你具体方法。）通过闸门后向上方前进，途中注意乌鸦和军犬；

3、在一块迷宫般的草丛前，先向右边进发，走到尽头处打开闸门开关，之后原路返回从左边进发，在尽头处利用刚才打开的闸门就可以遇见第一个BOSS：黑色香槟（Black Chambers）组织的成员 Slasher Hawk（断木之鹰）；

4、BOSS 战要点：初期他会使用一支回旋镖攻击，注意躲避后利用手榴弹攻击，注意计算投掷的提前量，击倒他一次后，他便招来宠物鹰并辅以两只回旋镖一同攻击，仍然是注意躲避攻击轨迹并抓住空隙扔手榴弹，再次击倒后便可过关。途中可在下方获得弹药补充。

任务五：营救

目标时间：30 分钟以下

1、进入北方军营内部后，若在之前没有取得黄色纸箱还可在左边房间内取得，之后乘坐电梯来到二楼；

2、在二楼传输带前装备黄色纸箱走上运输带，被传送至一楼，取得红色纸箱后从一个运输带传送至地下一层，之后再次乘坐电梯回到二楼，再次装备黄色纸箱走上运输带，经过 4 个分拣口后切换成红色纸箱被传送到一个小房间，取得 Lv3 ID CARD，之后回到二楼再次利用运输带，这次的顺序是黄→黄→黄→红→黄→红，在到达的房间利用 ID CARD 打开另一间房门，在里面走上运输带被送至一楼，在这个房间取得蓝色纸箱，经过地下一层后乘坐电梯又回到二楼，以黄→蓝→黄→蓝→黄的次序进入北面的仓库，往右面运输带，以蓝→红的次序到一楼取得热视镜。

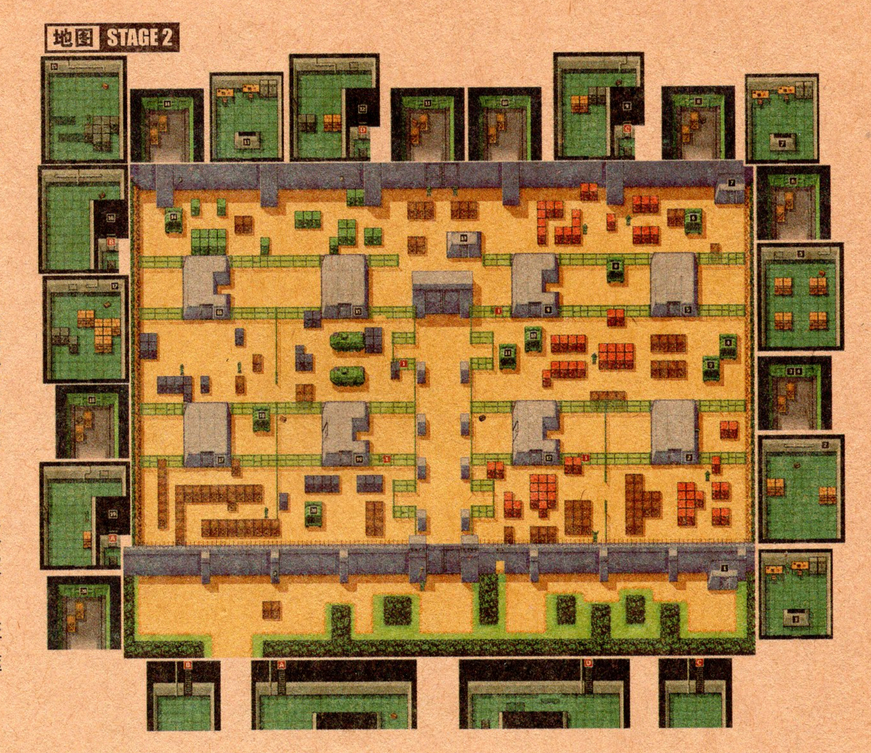
3、利用传输带回到二楼北面的仓库，从右边的门进入暗房，装备热视镜可看到红外线，虽然触发后不会拉警报，但是会锁死房间放毒气，所以千万要注意，通过之后下楼到一楼；

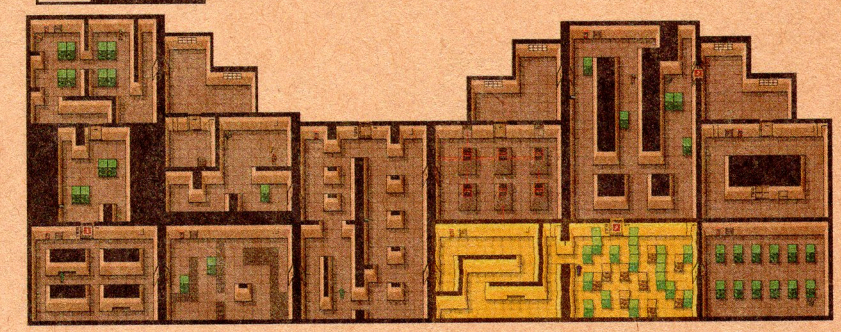
4、　在一楼找到囚禁“天才吉米（Jimmy Wizard）”的房间，在囚室左边的房间里找到C4炸弹，找到声音异常的墙壁利用 C4 炸开便可进入囚室与吉米汇合。

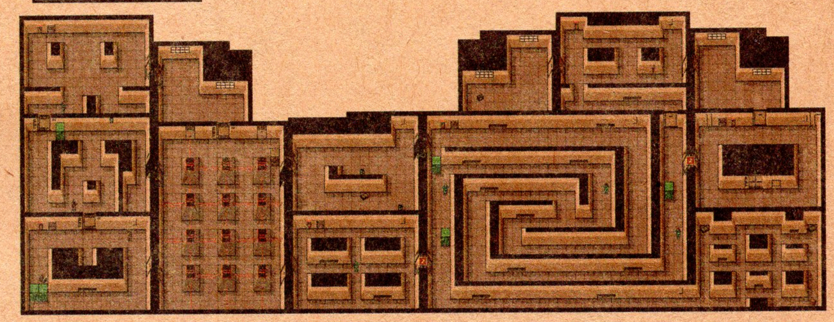
5、　对话完毕后由于 Metal Gear Gander被启动，兵营停电，只能装备热视镜才能看清道路，同时监视器全部失效，只要注意避开敌兵即可；

6、停电造成电梯也无法使用，只能利用运输带先去到地下一层，从西南方的楼梯来到一楼，穿过毒气室走楼梯上二楼，利用运输带来到北面仓库，收到珍纳丝的 CODEC 得知吉米已安全脱出，之后从左边的运输带离开仓库，在分拣口往下跳到一楼夹层，右边有两条楼梯，先从上边的楼梯穿过红外线的房间去下方的房间取得夜视仪，再从下边的楼梯到达二楼，爬过传输带分拣口到右边传输带的尽头跳下，从正上方的门出去遇到第二个BOSS：黑色香槟组织成员 Marionette Owl（木偶猫头鹰）。

7、　BOSS 战要点：由于装备夜视仪的话会遭到BOSS的闪光弹攻击反而什么也看不清，建议装备热视镜，BOSS 身边两个木偶用热视镜观察发现外形和BOSS一模一样，若攻击木偶则会引发木偶射出八方的小刀（HARD 以上难度若攻击木偶







还会为BOSS加血），识别BOSS真身的方法是看那个不甩小刀的便是，瞅准时机用自动步枪或手枪攻击，不难击倒。

任务六：落败

目标时间：1分30秒以下

1、剧情过后向右边前进，遇到类似先前的多重闸门（开启方法自行摸索，这里请充分领略小岛的BT功力）；

2、通过闸门后在左边的卡车内取得地雷探测仪，装备后向北方山路进发，一路爬过去可收集不少地雷。

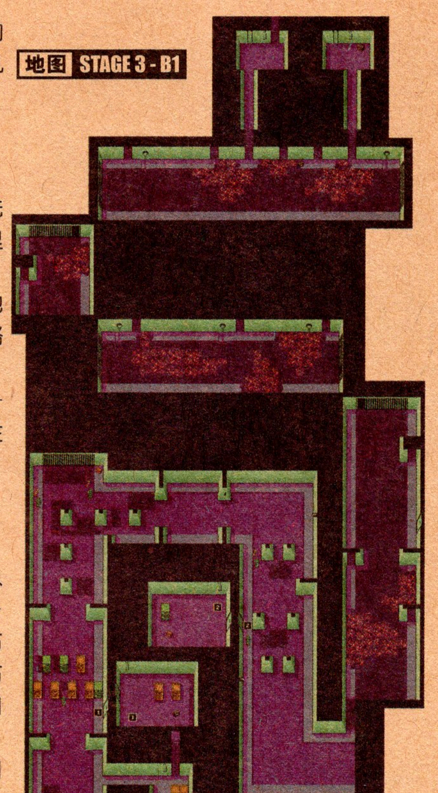
3、在山崖遇见黑色香槟组织首脑Viper（毒蛇），剧情过后开始向山下脱逃，注意地图小心绕过地雷区即可过关。

任务七：发电厂

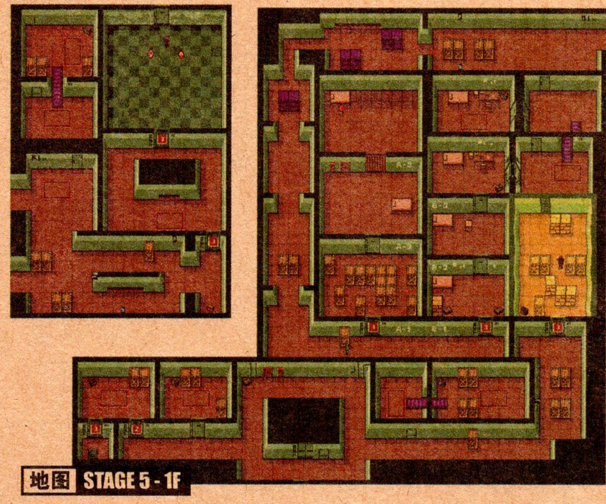
目标时间：30分钟以下

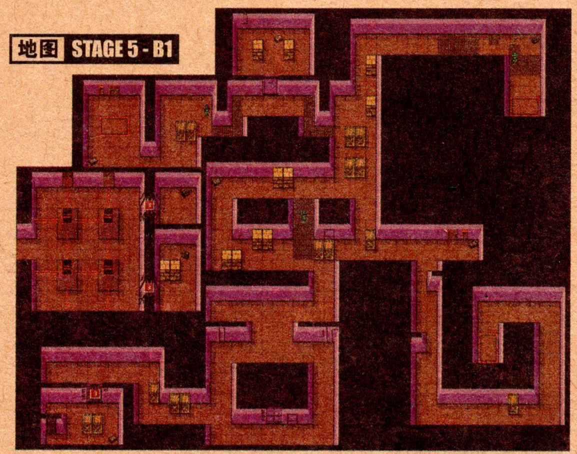
1、剧情过后从刚才卡车拦住的路进入发电厂后，向北方前进乘坐电梯到地下一层，通过下方的门绕开漏电的积水达到右下方，避开陷阱后从通气口爬过去，向右爬到尽头出去向右边走，到达一个小房间取得Lv4 ID CARD；

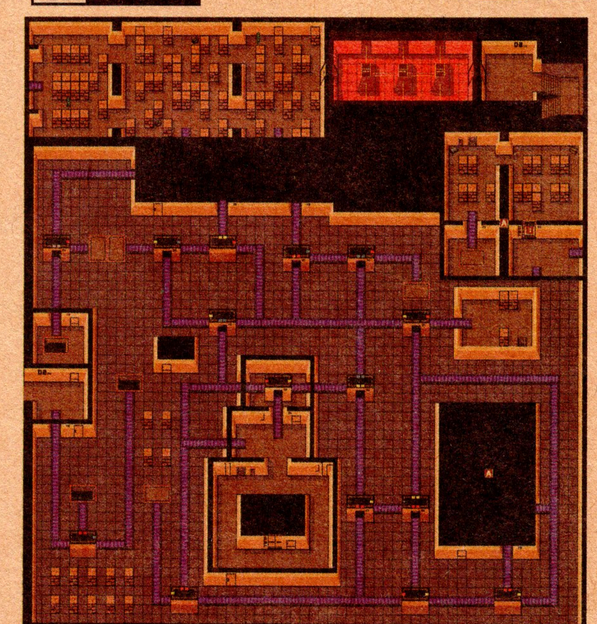
2、沿原路返回再乘坐电梯去二楼，用











ID CARD打开左边的门进入中央动力室，然后用贴墙移动的方式来到动力室的左下角，开门进入后前进到右边的通风口，爬到通风口另一端，进入左边的房间取得防弹背心和C4炸弹，然后从通风口返回，在木箱上方的出口回到动力室，再次使用贴墙移动的方式来到动力室的左上角，开门进入后在房间的左上角取得NIKITA导弹发射器，来到右边通电的地板前操纵NIKITA炸毁控制面板，便可安全走过地板回到电梯处，之后乘坐电梯返回一楼。

3、出电梯后再次使用NIKITA炸毁控制面板，之后向下前进，来到最末端的房间从左边的通风口进入，先爬到靠下端的出口，炸毁眼前的控制面板，之后再进入通风口，爬到靠上方的出口，来到房间下方，从右边的门进入，再次使用NIKITA炸毁控制面板，注意沿途带机枪的监视器若发现导弹便会将其击落（此处有一BUG可以利用，先扔一颗电子干扰手雷，装备NIKITA，虽然显示NO USE，但仍可发射并正常操作，但是此时监视器由于收到干扰而失效，可轻松炸毁控制面板，以上方法在部分美版ROM里测试通过）；另外一个方法是进入左边的门，向建筑物外发射NIKITA，先下行再右行，其从发电厂外围绕进内部再炸毁控制面板，地板失效后向房间下方前进，沿途仍要注意监视器，可用电子干扰手雷通过，来到房间的右下角，进门，之后上行穿过两个房间后便在中央室遇见第三个BOSS——黑色香槟的成员Pyro Bison（火爆野牛）。

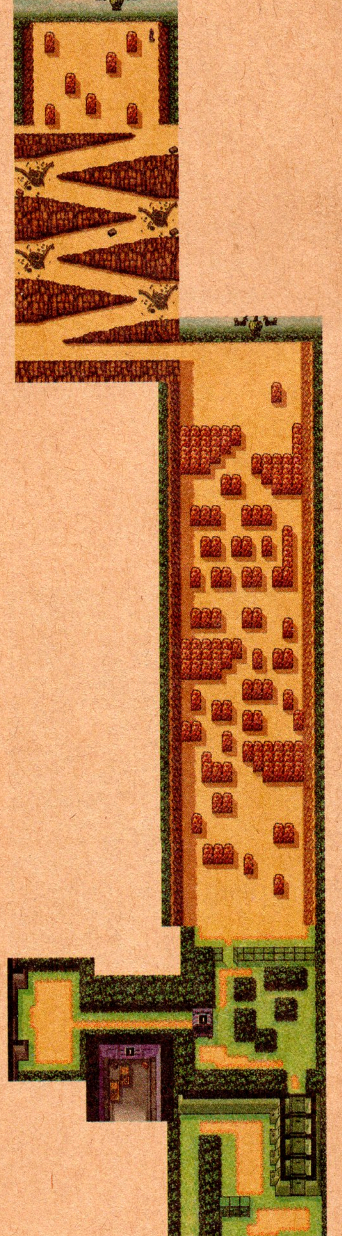
4、BOSS战要领：Bison的初期攻击方式主要有两种，发射火弹和做扇形喷射；大概去掉他三分之一的血之后Bison会增加一种攻击方式，向天空发射火焰集束炸弹，躲避的方法是看到脚下出现阴影后跑开，充分利用房间内的集装箱躲避并利用其攻击的空隙使用手榴弹炸他，击倒后从房间左上方的门离开。

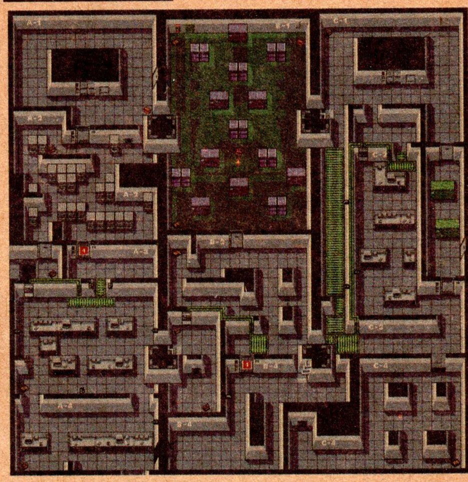
5、乘坐门后的电梯到达地下一层，收到上校的指令炸毁发电主机，方法是使用C4炸弹安装在主机的四个立柱的缺口处，此处须注意，立柱的位置是固定的，但缺口的位置随难度的不同而不同，所以请参考地图立柱的位置（就是四个梯形的物体）寻找缺口，安装完后会先后收到上校和美玲的信息，在限定时间内迅速离开发电厂。

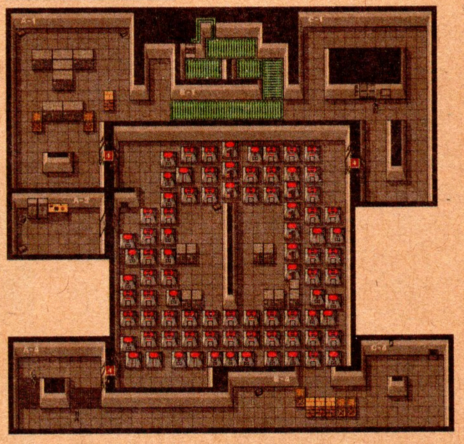
6、（此处请参照任务六的地图）在发电厂外剧情过后，沿着原来的山路一路向上，沿途仍要注意地雷，到达先前遇到Viper的地方向左，继续顺着曲折的山路向上，到达顶端后遇到直升机，发生BOSS战。

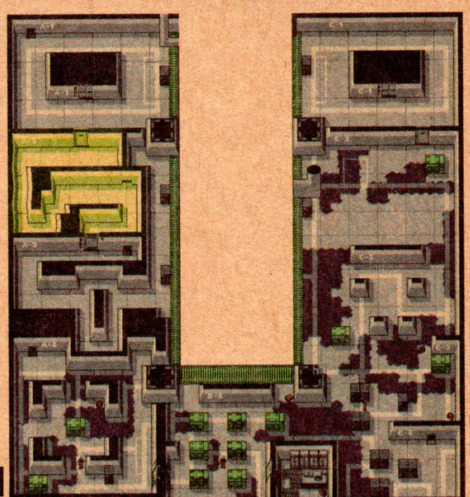
7、BOSS战要领：直升机的初期攻击手段有两种：发射飞弹和机枪扫射，躲在山岩后即可躲过，但要注意飞弹爆炸时的余波，；去掉其大约四分之三的血后，增加一种地毯式轰炸的攻击，仔细观察直升机的阴影便可躲过，抓住其攻击的空隙使用手榴弹或者NIKITA攻击，击毁后过关。

任务八：Metal Gear Gander


地图 STAGE 6


地图 STAGE 7 - 1F


地图 STAGE 7 - 2F


地图 STAGE 7 - B1

目标时间：20分钟以下

1、剧情过后进入基地，先从上面的门进去，避开敌兵向左边前进，走楼梯到地下一层。在地下一层的带电地板前发射NIKITA，绕道炸毁下面的控制面板，之后回到刚进基地的地方，走左边的门，一直向左推进走楼梯下到地下一层。发现那里

的地板已经不带电，向右边穿过两道门，在一处空地板前发射NIKITA，操纵导弹向上方飞，炸毁尽头处的控制面板。沿原路再次返回到刚进基地的地方，从上面的门进去，这次向右边前进，走楼梯到地下一层。走过已经不带电的地板，穿过一道很窄的小门向上，在道路尽头的一个内凹用C4炸开墙壁，进去取得Lv5 ID CARD并炸毁里面的控制面板。之后再取道返回刚进基地的地方，从左边的门下到地下一层，一直走到右边的楼梯上一楼，开门进电梯下到地下50层。

2、出电梯后注意士兵行走的路线可避开地雷，也可爬过去收集地雷，穿过数道门后来到一个布满红外线探测雷的房间，装备热视镜从下面的门出去，避开房间内的士兵出门，向上走进入暗房，然后交替使用夜视仪和热视镜穿过红外线探测雷的房间，从右上角一处破损的墙壁出去，走到道路的尽头，用C4炸开墙壁，从左边的进入房间。利用房间内办公桌躲避敌兵的巡逻，从房间另一端的门出去，再次用C4炸开两道墙后出门。注意房间内随时会醒来的敌兵，从下面的隔间出门，先炸开左边的墙，走过去后再炸开下面的墙，之后通过一道门来到配电房前，使用NIKITA炸毁控制面板便可走过去拿到Lv6 ID CARD。之后向下来到最开始的布满红外线探测雷的房间，从下面的门出去后向左推进到尽头的门，出去后就可乘坐电梯。

3、乘坐电梯来到地下98层，在左右两个房间可取得补给弹药，之后去另一端的电梯下到99层，同样可以取得补给物品，然后来到左边的房间乘坐电梯去100层。

4、出电梯去左边的房间拿一些补给，之后去右边的Metal Gear停放台，向上经过一个长长的通道，在通道尽头右边的门进去，来到一个布满立柱的房间，开始最终BOSS战的序幕！

5、BOSS战要领1：Viper的攻击方式有两种，一是在房间内利用立柱拉起爆破索，碰上就爆炸，不过可以爬过去；二是在Snake身边安放炸弹，看到地板闪动就走开即可躲避，此外他每次中枪后喜欢在房间的四角跑来跑去，小心周旋即可将其击倒。

6、（注：以下部分并未在地图上标注。）剧情过后向基地深处进发，在尽头发现本次任务的最终目的——"Metal Gear Gander"，随即展开对Metal Gear Gander的战斗！

7、BOSS战要领2：在一开始要拼命的往下跑，途中留意双脚踏下时的影子，定住不动的时候快速安放C4，待其脚踏下时引爆，反复之后可破坏Metal Gear Gander的行动力。

8、BOSS战要领3：失去行动力的Metal Gear Gander攻击力更加可怕，首先是机枪扫射，利用集装箱可以躲过，炮孔发射的炮弹留意其飞行轨迹即可躲过，若天空出现无人攻击机则投放电子干扰手雷，背部发射的导弹要留意雷达的显示小心避过；利用它攻击的空隙使用手雷或者NIKITA展开反击，可以击中攻击机枪部分，但Metal Gear Gander的血较多，须耐心作战（即使在EASY难度下也要两发NIKITA才能去掉一格血！）；在它还剩大约三分之一血的时候，以上攻击全部停止，只用前部的火焰发射器喷火攻击，留意火团的飞行轨迹，并用手雷向火焰发射器投掷，坚持不久就可将Metal Gear Gander彻底击毁！

任务九：急速90秒！
目标时间：70秒以下

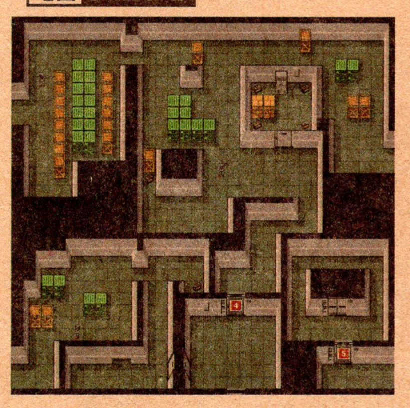
1、击毁Metal Gear Gander后发生剧情，之后发现先前已经被击败的Viper并未死去，而且他威胁将发射核弹，你必须在升降机升到地面前阻止他，你只有90秒！

2、BOSS战要领：这是一场特殊的战斗，Viper并不会主动攻击，只有在你靠近的时候使用冲击波将你震开，其余时间则是利用集装箱在躲避你，而你每次攻击他一次后他会扔出闪光弹消失在你眼前；其实他的行动路线相对固定，仔细观察不难发现规律，请务必在90秒内击败他！

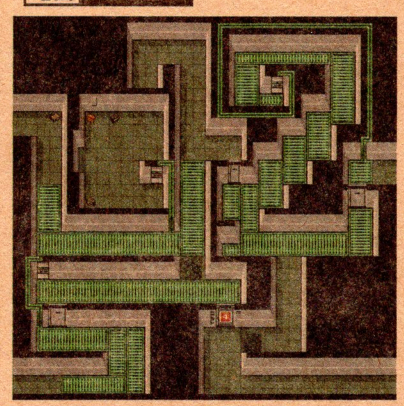
在限定时间内击败Viper之后，整个作战才真正结束，Solid Snake又一次完成了不可思议的任务，结束后在菜单里可单独挑战每个关卡，你的最好成绩是多少呢？

另外，GBC版也收录了VR训练模式，有兴趣的朋友可以尝试一下，难度不亚于PS版哦！

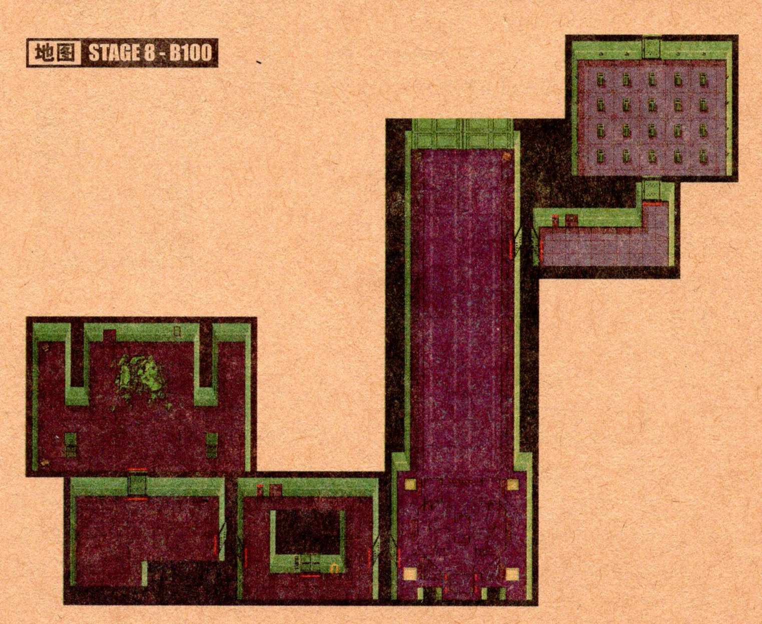
地图 STAGE 8 - 1F

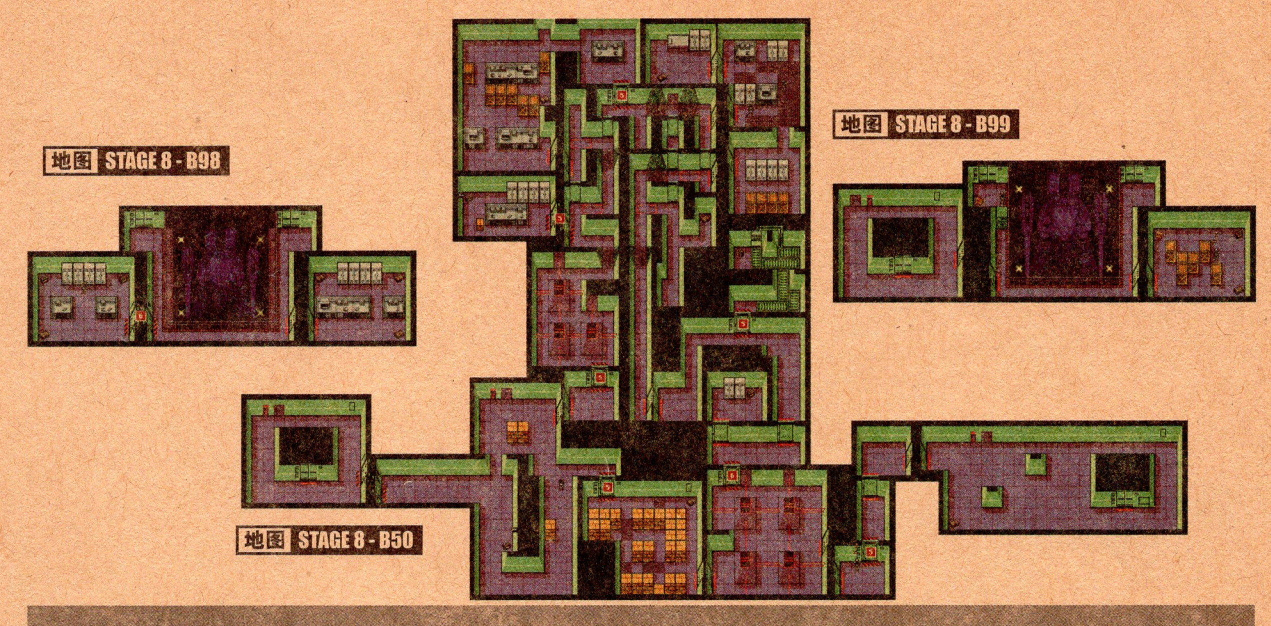


地图 STAGE 8 - B1



地图 STAGE 8 - B100





在这之前，要先向大家澄清一件事情，《Metal Gear Ghost Babel》是这个游戏的日版名称，而美版名称则沿用了PS版的叫法，《Metal Gear Solid》，所以在美国那边提起MGS这个游戏，一定要说明是PS版的还是GBC版的。至于为什么有这样的区别，据官方的说法，由于有着前面那个糟糕透顶的《Meta Gear：Snake's Revenge》，MG这个品牌在美国已经打了折扣，而为了保证本作的销量，干脆就沿用了PS版的名称，这招也颇为有效，本作在欧美市场取得了相当不错的销量。

而实际上，本作除了沿用了PS版的部分系统设定和部分人物设定之外，与《Metal Gear Solid》并没有什么直接的联系，这也是日本方面要把它命名为《Metal Gear Ghost Babel》而不是《Metal Gear Solid Ghost Babel》的原因。而且基于机能的差别，本作更应该算是《Metal Gear 2：Solid Snake》的进化作品，这也是我把它称作为"Metal Gear的最终进化"的原因。

Metal Gear的最终进化：Metal Gear Ghost Babel（GBC，2000）

《Metal Gear》的续作



本作的故事背景设定在2002年，正在开发中的METAL GEAR GRANDER在南美进行演习的时候被一个名为真杜拉解放战线的军事组织所盗，继而所引发的危机威胁着整个世界的安全，于是传说中的战士——Solid Snake——再次登场了。也就是说，本作的故事甚至发生在《Metal Gear Solid》之前！

而在游戏中，真正称得上与"《MGS》系列"有联系的也就是Roy Campbell和Mei Ling二人，其他的无论是敌方角色还是MG机体设定都是延续了《Metal Gear》的相关理念，例如与"OUT HEAVEN"脱不了干系的地方首脑"VIPER"等。

当然，小岛秀夫也不会让本作和整个系列割裂开来，比如游戏中的神秘佣兵军团是隶属于猎狐犬部队的"影子部队"，而"幽灵塔计划"（Project Babel）出台的目的也是为了让"VIPER"成为第二个BIG BOSS……

不过，无论从任何一个方面来审视这个游戏，还是将它成为"《Metal Gear》系列"的续作更为合适。

《Metal Gear Solid》迷你版

本作最大的成功之处在于忠实地采用了PS版的系统设定，虽然因为机能的差别而做了些许的调整（如武器和道具菜单的显示方式），但是老玩家一眼就可以看出这些都沿袭了PS版的设定。一些熟悉的道具也在本作中出现，各种武器更是一个不落地悉数登场。让玩家玩起来的感觉和PS版的一模一样。

而最凸现小岛组诚意的是，本作中也仔仔细细地制作了整整180个VR MISSION！分类方式也和PS版大致相同，"潜入模式"、"徒手模式"、"武器模式"甚至"搞笑模式"都收录其中，并且依照GBC的特性做了相关的调整，别以为转换为2D之后难度会下降，某些任务的难度不亚于PS版哦！

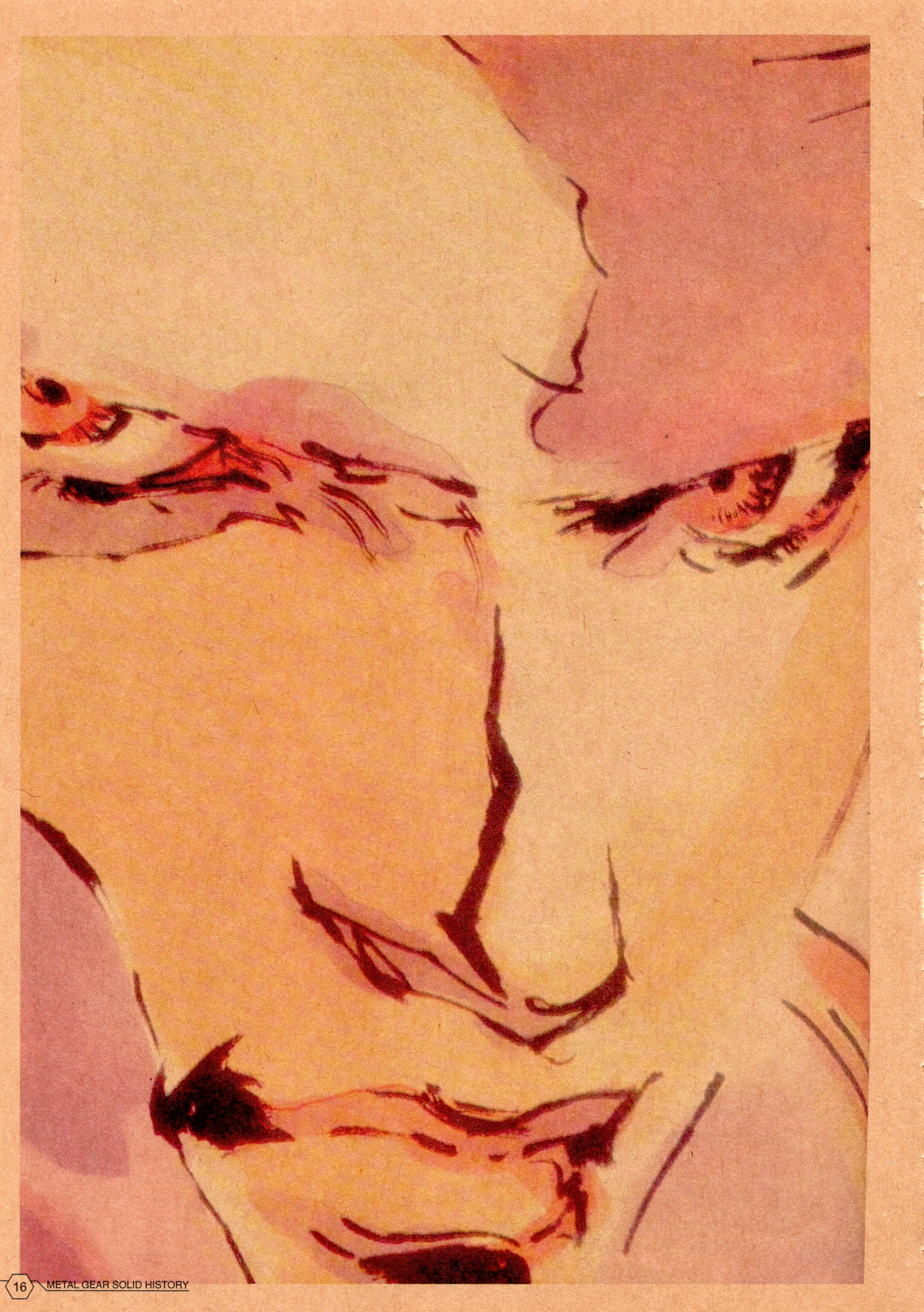
不过，与PS版还是有一些不同的地方，例如敌兵和摄像头的视线距离就与之相比就大了许多，不过这对于在PS版里面摸爬滚打过来的玩家来说，实在不算什么。

欣慰的进化

作为"《MGS》系列"的最新作（在当时），GBC这个平台实在不是最好的选择，但是如果在当时流行的DC或者PS平台上再推出一部作品，恐怕在时间上是不会允许的。不过我们把它同《Metal Gear 2：Solid Snake》相比，同是8位机的平台，《MGGB》的进化是令人惊异的，游戏忠实地再现了"潜入"的紧张与乐趣，剧情方面也体现了典型的小岛风范，每个人物的刻画都十分鲜明。惟一稍显遗憾的是，由于机能的限制，最能体现小岛BT恶搞精神的一些隐藏的小秘密在本作中几乎不见踪影，令游戏少了几分探索的乐趣。

非正统系列作品

虽然本作与整个系列有着千丝万缕的联系，虽然本作仍由小岛组亲自领衔开发，虽然本作被套上了《Metal Gear Solid》这个光环，但是，本作并不被承认为系列的正统作品，仅仅是个外传而已，甚至在Metal Gear事件年表里面都根本找不到本作的踪影。但是这并不影响本作在整个系列中所应该占有的地位，作为GBC主机末期难得的大作，它丝毫没有辱没"Metal Gear"这个光辉的名称，出色的画面、严谨的系统、紧密的剧情，让其成为了一个标准MGSer绝对不能错过的作品！





编译：RAY

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

地点：阿拉斯加狐狸群岛之影子摩西岛上的美军核废料基地

简报（BRIEFING）

（注：以屏幕左上方的录像带所显示的时间排序，而并非以游戏中"FILE"里面的出现选项为序，具体顺序为如下。）

1.FILE 00 MISSION DESCRIPTION

2.FILE 01 OPERATION OUTLINE - Infiltration Method

3.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Hostages

4.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Nuclear weapons

5.FILE 03 DETAILED INFORMATION - The terrorists' demand

6.FILE 03 DETAILED INFORMATION - The terrorists' demand - Genetic Strengthening

7.FILE 01 OPERATION OUTLINE - Infiltration Method - Time Limit

8.FILE 02 OPERATION MEMBERS - Person in charge of the operation

9.FILE 02 OPERATION MEMBERS - Person in charge of the operation - Support crew

10.FILE 03 DETAILED INFORMATION - The terrorists' armament

11.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Next Generation Special-Forces Unit

12.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Next Generation Special-Forces Unit - The reason for unanimous approval

13.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Unit FOX HOUND"

14.FILE 03 DETAILED INFORMATION - Unit FOX HOUND" - Liquid Snake

15.（见注解）

16.FILE 02 OPERATION MEMBERS - Roy Campbell

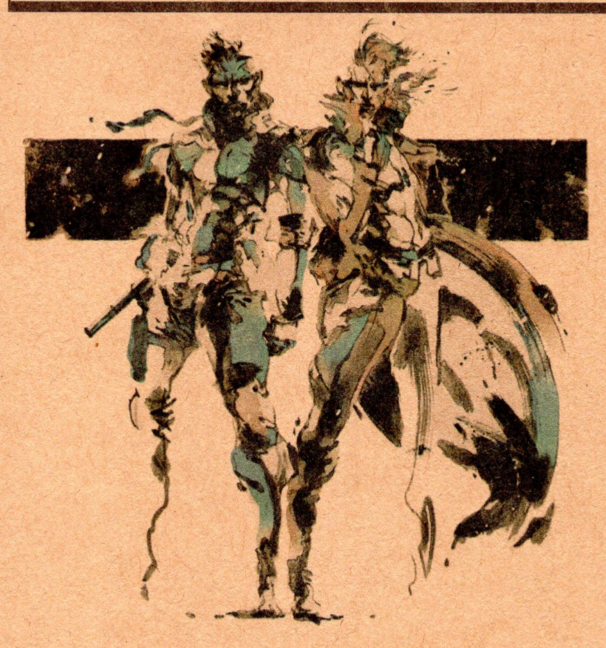
17.FILE 02 OPERATION MEMBERS - Roy Campbell - Meryl

18.FILE 02 OPERATION MEMBERS - Naomi

19.EXIT

注解：Snake与坎贝尔的另一段对话（PART 15）并没有收录在各个选项中，不过只要在看完PART 1之后选择退出（EXIT）之后就能够看到这一段隐藏的对话了。

《潜龙谍影 孪蛇》剧情小说



PART 1

坎贝尔：Snake，好久不见了。

Snake：我早该想到是你搞的鬼，上校。

坎贝尔：这样子对老朋友说话未免太刻薄了吧？

Snake：你到底想我怎么样？

坎贝尔：只是请你来聊聊罢了。

Snake：请？派一队全副武装的士兵来袭击我，这就是你所谓的请？

坎贝尔：也许他们确实粗暴了点，我可以道歉。但现在我们正面临一个非常棘手的问题，只有你才能帮我们度过难关。

Snake：我早已离开猎狐犬部队（FOXHOUND），你已经不是我的指挥官了，我根本无须听命于你、或者其他任何人！

坎贝尔：你会接受命令的，我敢肯定。

娜奥米：很抱歉打断你们。

Snake：上校，她是谁？

坎贝尔：娜奥米·亨特博士，猎狐犬部队的医务主管，基因治疗的专家。

Snake：你也是军方的人？

娜奥米：不，平民而已。

娜奥米：我是ATGC公司派来的。Snake，很高兴认识你。

娜奥米：别紧张，不会痛的。

Snake：这一针是干什么用的？

娜奥米：怎么了？你很讨厌打针吗？

坎贝尔：Snake，听好。事情是在五小时之前发生的。一批装备精良的士兵占据了影子摩西岛，阿拉斯加近海的一个荒僻小岛。

Snake：什么士兵？

坎贝尔：猎狐犬部队统率下的次世代特种部队。他们已经向华盛顿当局开出了条件，并声称如果要求得不到满足，他们就会使用核武。

Snake：核武？

坎贝尔：是的。你要知道，那座岛上本来就设有秘密的核武销毁基地。

Snake：猎狐犬部队劫持核武器？

坎贝尔：现在你该明白事态的严重性了吧。

坎贝尔：你这次行动的目标有二，首先，救出被扣作人质的DARPA局长唐纳德·安德森和ArmsTech公司总裁肯尼思·贝克。

Snake：很有分量的人质嘛。

坎贝尔：其次，调查恐怖分子是否具备核打击能力，如果具备必须设法加以制止。

坎贝尔：有问题吗，Snake？

Snake：问题？我还没说肯不肯接受这次任务呢。

坎贝尔：这个嘛，你可以先了解一下具体情况，然后再下决定。

PART 2

Snake：基地的情况怎么样？

坎贝尔：那座基地的主体是一座大型地下工事，即使动用到最先进的侦察设备，我们还是没能搞清楚基地内究竟出了什么事。

Snake：所以你就想找个人进去调查清楚再回报。听起来怎么像是间谍片……

Snake：打算用什么方法渗透？

坎贝尔：以现在的情况，空降渗入并不可行。

Snake：这种雪暴里当然不行。

坎贝尔：正因如此，我们只能潜航接近。

Snake：仅仅是接近？

坎贝尔：没错，接近到几英里以内。那座基地配备了声纳探测系统，对方会监听到我们的引擎和螺旋桨的噪音的。

Snake：然后呢？

坎贝尔：然后发射一艘单人SDV。

Snake：哼，"发射"。

坎贝尔：就像鱼雷那样。因为只有这东西自身不带推进设备。等它到达航程尽头，你就要弃艇潜游进入了。

Snake：你要我在阿拉斯加的



冰海中游泳？

坎贝尔：不用担心，作战服是用最新的复合保温材料制成的。

坎贝尔：核武销毁基地覆盖了整座岛屿，你到达之后我会通过Codec作进一步指示。

Snake：有人和我一起去吗？

坎贝尔：老规矩，你单独执行任务。

Snake：武器装备OSP？

坎贝尔：是的。这是一次绝密级的地下行动，别指望能有任何官方支持。

PART 3

Snake：DARPA局长和一家军火公司的总裁……这两个人跑到核武销毁基地去干什么？

坎贝尔：是这样的，出事的时候他们正在那儿主持一场秘密演习。

Snake：连那两个人都到场的话，肯定是非常重要的演习了。他们是在试验什么新型兵器吧？

坎贝尔：对此我并不知情。

Snake：知道他们被囚的准确地点吗？

娜奥米：DARPA局长体内也植入了微型追踪器，当你靠近到一定范围，应该就能通过雷达确定他的位置。

PART 4

Snake：他们真有能力发射核弹？

坎贝尔：他们是那么说的。那些家伙甚至连准备要用的弹头的序列号都给出了。

Snake：号码核实了吗？

坎贝尔：核实了。也就是说，即使他们还不能发射核导弹，最起码他们手上的确拥有可用的核弹头。

Snake：但不是有专门的安全措施防范这类恐怖活动吗？

坎贝尔：有倒是有……军火库里的每一枚导弹和弹头都配备了使用分离式起爆密码的PAL。

Snake：PAL？

坎贝尔："Permissive Action Link（许可行动接入）"，整合在所有核武系统内部的安全管理机制。但这并不意味着我们可以高枕无忧。

Snake：为什么？

坎贝尔：因为DARPA局长知道起爆密码。

Snake：但是，就算他们手里有核弹头，它肯定也已经从弹体上卸下来了。至于那些核武处理站里的导弹，按说也早就被拆了个七零八落。洲际弹道导弹可不是说说就能搞得到的。

坎贝尔：以前确实是这样，不过自从冷战结束以来，只要有门路又出得起价钱，你什么东西都能搞得到。

PART 5

Snake：那他们到底想要什么？

坎贝尔：一个人的遗体。

Snake：遗体？

坎贝尔：是的，遗体。确切地说，是他的细胞样本，其中包含了个体基因组的完整信息。

Snake：细胞样本……他们要那种东西有什么用？

坎贝尔：当然有用。因为那支次世代特种部队就是通过基因治疗得到强化的。

Snake：强化？

坎贝尔："人类基因组计划"你是知道的。科学界一直在进行人类基因组的测序工作，并且现在已经接近完成。在这项研究的基础上，军方开始致力于识别哪些基因对制造出色的战士起决定性作用。

Snake：会有那种基因吗？

坎贝尔：有。借助基因治疗的手段，他们还可以将那些基因移植给普通士兵。

Snake：基因治疗又是怎么回事？

娜奥米：这部分我来解释。通过基因治疗，我们能够剔除已知的各种致病基因，同样地，也能导入另一些对人体有益的基因，譬如说抗癌基因之类。

坎贝尔：换句话说，我们已经有能力克服所有的遗传疾病，或者为人体添加所需的遗传特性。

Snake：所以，要是知道哪些基因能制造出完美的战士，你们就可以用同样的方法把它们植入人体，是这样吧？

娜奥米：是的……理论上完全可以。

坎贝尔：不过，先决条件是我们必须能够分离并识别出那些"战士基因"。

娜奥米：要做到这一点，如果能够对人类历史上其中一位最强战士的基因组信息进行研究，对我们的工作将会有很大帮助。

PART 6

Snake：历史上其中一位最强的战士？

娜奥米：号称20世纪最强战士的那个人。

Snake：我希望你不是指Big Boss。

娜奥米：的确是他。我们一直疯狂地进行研究，试图辨认出哪些基因决定了他那不可思议的战斗技能。到目前为止，我们已经发现了大约60个所谓的"战士基因"。

Snake：这么说，你们到底还是把他的尸体找回来了。

坎贝尔：是的。他的细胞一直保存在冷库内。他的基因组信息是人类的一笔无价之宝。

Snake：你是说军方的无价之宝吧。

娜奥米：他的尸体烧伤程度很深。不过有一绺头发也就足以复原出他DNA的全貌了。

Snake：真是群不可思议的家伙。然后呢？你们准备把那些基因移植给普通士兵？

娜奥米：是的，那将会用到我发明的一种称为"基因打靶"的技术。

娜奥米：事实上，最强的战士之所以成为最强，并不是单靠训练和经验来提高他们的战斗力的。现在我们已经知道，在这方面遗传因素起的作用要大得多。

坎贝尔：Snake，我们绝对不能把那具尸体交给他们。那可能比岛上所有的核弹头加起来还更危险。

娜奥米：听说那些恐怖分子一直自称为"Big Boss之子"。

Snake："Big Boss之子"……

PART 7

Snake：限期是多久？

坎贝尔：24小时。他们说24小时后就会发射核弹。

Snake：目标呢？什么地方？

坎贝尔：暂时还没提到。

Snake：倒数什么时候开始的？

坎贝尔：5个小时以前。

PART 8

Snake：上校，你现在是替谁说话？

坎贝尔：当然是美国政府。

Snake：那么是谁在监控这次行动？

坎贝尔：……美国总统。

Snake：这样说来，总统已经在作战指挥部里召集他那群高级幕僚了？

坎贝尔：不，目前他们仍然是通过视像会议交换意见。

Snake：对了，如果那弹头是真的，他们不是应该发布COG的吗？

坎贝尔：暂时还没有。现在是国防部长全权负责，并且实际指挥整个行动。在你潜入之后，一旦确认他们拥有核打击能力，COG就会马上发出。

Snake：既然他们还没转移到华盛顿山地底的核掩蔽部，那似乎还没什么可担心的。国安局的人来了吧？

坎贝尔：是的，另外还有DIA。

Snake：DIA？见鬼，我开始有些不祥的预感了。

坎贝尔：他们可以为这次的行动提供一些支援。

Snake：那些纸上谈兵的家伙毫无用处，我们要的是一名核武专家！

坎贝尔：那是当然，核武专家我们已经有了。

PART 9

Snake：我们需要专家的支援。核武器我是外行。

坎贝尔：我知道。所以我已经请求调来了一位名叫娜塔莎·罗曼兰科的军事分析家，她会通过Codec向你提供技术支持的。

Snake：是个女的？

坎贝尔：她在核事故调查组任顾问期间工作表现非常突出。核武方面的问题你可以向她请教。另外，她也是尖端武器的专家。

Snake：她在哪儿支援我？

坎贝尔：在她家里……在洛杉矶。

Snake：加利福尼亚……好像也太远一点了吧……

PART 10

Snake：叛军的装备怎么样？你说过事发时他们正在演习。

坎贝尔：可以说是武装到牙齿。

Snake：作战经验呢？

坎贝尔：为首的6名猎狐犬部队队员都是身经百战的老手，一群软硬不吃的家伙。很难对付。

Snake：我不会低估来自猎狐犬部队的任何人。

坎贝尔：此外就是次世代特种部队。他们和你见惯的普通士兵也是不同的。

PART 11

Snake：我想听听这支次世代特种部队的情况。

坎贝尔：次世代特种部队的前身是一个反恐怖特别行动组，由原属生化战部队、技术警备队以及核事故调查组的人员混合编成。组建这支部队是为了应付次世代大规模毁灭性武器如核生化武器等的威胁。

娜奥米：至少，在“他们”加入之前是这样的。

Snake：“他们”又是谁？

坎贝尔：那些人并非出身于美国陆军。

Snake：这么说是某种国际组织了。外国雇佣兵？

坎贝尔：不错，更糟的是，他们大多来自同一支部队，一个你十分熟悉的佣兵团——Big Boss的私人卫队。Big Boss垮台以后，军方买下了他们的全部合约。

Snake：Outer Heaven……

坎贝尔：之后他们和我军的VR部队“Force 21”合并了，并且接受了特训。

坎贝尔：以我个人的看法，这支所谓的次世代特种部队还不如叫做“虚拟战士”，他们根本就没有实战经验。

Snake：一群电子游戏玩家是吧？

娜奥米：别忘了，那些人都经过了基因治疗的强化，他们体内的基因足以使他们成为第一流的战士。千万别因为他们缺少经验就掉以轻心。

Snake：印象中对士兵进行遗传工程改造是受到国际法明文禁止的。

娜奥米：对，不过那些都只是宣言性质，并未达成任何实质性条约。

坎贝尔：有趣的是，几乎部队内的所有人都参与了这次的行动。

PART 12

Snake：怎么可能整支部队一起叛变呢？

娜奥米：你说是叛变，他们却称之为革命。

坎贝尔：因为那些人都接受了同样的基因治疗，他们相互间可以说是亲逾手足。他们都把部队当成自己惟一的家。

Snake：Big Boss之子……但他们加入正规军之后就必须定期接受军方顾问的评估……

坎贝尔：根据档案，他们在心理测验中一直拿“A”，表面看来他们都是出色的、忠心耿耿的爱国军人。

Snake：而现在他们又全部都参加了叛乱？

坎贝尔：不是全部。演习那天有几个人没有露面，所以才需要补充人员。

Snake：难道事前就没有任何迹象表明情况有变吗？

坎贝尔：一个月前有报告说他们有一些不寻常的举动。

娜奥米：他们显然是偷看了关于“战士基因”的机密文件，并且开始了自己的基因治疗实验。

Snake：就算没有你他们也能进行试验？

娜奥米：基因治疗的过程已经接近完全自动化了，况且，他们都是些IQ180以上的天才。

坎贝尔：其实就连这支基因军团的存在本身也是最高级别的国家机密。所以本来我们一直想在暗中进行调查，尽可能秘密地解决问题。

PART 13

坎贝尔：高技术特种部队猎狐犬部队，当年你所在的部队，而我也担任过他们的指挥官……兼有过人战斗力和出色专业技能的精英战士。他们的实力比起当年我统率时有过之而无不及。

Snake：这么说，他们一直相当活跃……

坎贝尔：总共有六名猎狐犬部队队员参与了这次叛乱。

坎贝尔：心理螳螂，拥有强大的超能力；狙击之狼，充满魅力的致命杀手；章鱼，他擅长易容术；Raven，力大无比的巨人，也是萨满巫师。还有奥塞罗特，审讯专家，可怕的枪战高手。

Snake：一群很有趣的家伙嘛。

坎贝尔：最后，他们的首领，猎狐犬部队的分队长，Liquid Snake。

Snake：Liquid Snake？

坎贝尔：不错。而你就是惟一一个能与他对抗的人了。

PART 14

Snake：Liquid Snake？

坎贝尔：Liquid Snake。和你一样以“Snake”为代号的人。

Snake：你还知道些什么？

坎贝尔：他十几岁就参加了海湾战争，是全SAS最年轻的家伙。那时他的任务是搜索并摧毁飞毛腿导弹的移动发射架。如果我没记错，你应该也在那儿的。你不是随同“绿色贝雷帽”的一个排渗透到伊拉克西部了吗？

Snake：当时我也不过是个孩子。

坎贝尔：细节情况并未公开，不过原本他似乎是作为英国SIS的潜伏间谍打入中东的。

Snake：他是SIS的人？

坎贝尔：但他从未在Century House露过面。

坎贝尔：他在伊拉克被俘，那以后的几年里一直下落不明。你退役之后他被救了出来，后来又加入了猎狐犬部队。

Snake：记得我退出那时他们已经不再使用代号了。

坎贝尔：我不知道他的真名。有关的资料属于高度机密，连我也无法接触。

坎贝尔：这是他的照片。

坎贝尔：吓了一跳吧？

坎贝尔：他的肤色和你不同，但除此之外你们俩就像是一个模子里倒出来的。

Snake：我有个孪生兄弟？

坎贝尔：详情我也不大清楚，不过看来很有可能。所以我们才如此需要你来执行这次的任务。

娜奥米：只有你能够打败他。见到你以后我就可以肯定了。你身上的某种东西是他所没有的，我从你的眼神中看得出来。

Snake：你这样说并不能让我感到安慰。



PART 15

Snake：上校，我已经不为政府工作了，让我回 Twin Lakes 去吧。

坎贝尔：为什么呢，Snake？你在阿拉斯加的生活真的就那么值得留恋吗？

Snake：这个星期会有一场赛事，我得在周六之前赶到安克雷治（注：又译安克雷奇，阿拉斯加最大的城市和海港。）。

坎贝尔：是Iditarod吗？世界上距离最长的狗拉雪橇赛程？你几时变成狗拉雪橇赛手的？

Snake：如今那五十条爱斯基摩犬就是我所有的家人了，我必须照顾好它们。

坎贝尔：别再为你的狗操心了。

Snake：什么意思？

坎贝尔：对不起，Snake，现在我们正向白令海进发……已经没时间磨嘴皮了。

Snake：我早就说过了，就算我确实欠你的情，我也绝不欠军队和国家任何东西！

坎贝尔：你会接受这个任务的。

Snake：我干嘛要做那种蠢事？我可不是什么爱国者。

坎贝尔：Snake，你做特工的那段日子在你的档案里留下了太多不干不净的东西，那些东西，足够让你在军方的秘密监狱里关上一辈子的啦。

Snake：我总算明白了……你这是要挟我了？

坎贝尔：不是要挟。我只是想借此帮助你下定决心罢了。其实呢，我不但了解你的档案，也同样地了解你这个人。就算没有这种威胁你还是会接受任务的。

Snake：哼，有理由吗？

坎贝尔：你天生就是个战士，不是那种可以平静地度过一生的人。我们这些经历过真正战斗的人都是一样的，我们只能活在战场上。Snake，我也是个军人，我能理解你每天都在忍受的那种无奈与失落……我也知道你一直努力摆脱当年那个童子军的影子，但你总不能一辈子就在这冰天雪地里和狗打交道。既然如此，你何不回到我们的行列里来，再次成为一名真正的战士呢？

Snake：你认为我现在这样生活很可笑？

坎贝尔：Snake，我不过是想让你找回生存的目标。

PART 16

Snake：上校，你不是早就退休了吗？为什么还要赶这趟浑水？

坎贝尔：因为像我这样了解猎狐犬部队的人没有几个了。

Snake：仅仅是这样吗？

坎贝尔：我当了一辈子的兵，除了打仗我就没什么能耐了。可能我确实是有点老了，但是我仍然热爱军旅生涯。

Snake：上校，你的谎话并不高明。告诉我真正的原因吧。

坎贝尔：好吧，Snake……对不起，我不该瞒你的，被挟持的人质中有一个是我的亲人。

Snake：什么亲人？

坎贝尔：我的侄女，梅丽尔。

PART 17

Snake：你的侄女……她怎么会到那儿去？

坎贝尔：叛乱当日有报告说几名士兵失了踪，我的侄女就是临时被调去补充的人员之一。

Snake：她挺像你的。

坎贝尔：她是我弟弟的女儿。弟弟在海湾战争中阵亡以后，一直是我照顾她。

Snake：纯粹是私人原因吗……上校，这似乎有失你军人的身分哪。

坎贝尔：我已经退休了。现在的我只不过是个老头而已……不管怎么说，我总是你的朋友。

Snake：朋友？我们什么时候还变成朋友了？

坎贝尔：自从桑给巴尔之战以后，我就一直把你看作朋友了。

Snake：以我的性格，我一向没有多少朋友。

坎贝尔：所以我才这么信赖你。这正是你有人情味的地方。拜托了，Snake，救救梅丽尔！吧！

Snake：好吧。不过我有两个条件。

坎贝尔：尽管说吧。

Snake：第一，别再试图对我隐瞒任何事，我要随时能得到所需的资料；第二，我只接受你的直接指挥，命令不能由第三人进行转达。做得到吗，上校？

坎贝尔：一言为定。其实这也就是他们召我来的原因。但有一件事……

Snake：什么事？

坎贝尔：我已经不是上校了，只是一名退了役的老兵。

Snake：我明白……上校。

PART 18

Snake：那个医生，她也是这次行动的成员吗？

坎贝尔：过去她一直负责猎狐犬部队的基因治疗工作，没有人比她更清楚那群家伙的底细了。

Snake：大概是因为你经常给



他们作全身检查吧？

娜奥米：别弄错了。我可不是护士，我是科学家。

Snake：顺便问一句，刚才你给我注射的是……

娜奥米：防冻肽，可以让你的血液和其他体液不至于在副北极的严寒下冻结……还有纳米计算机。

Snake：纳米计算机？

娜奥米：而且不止一种。有好些不同的类型，分别负责补充你血液中的肾上腺素、葡萄糖以及其他营养物质。

Snake：看来我已经不用为吃饭问题担心了。

娜奥米：另外还有脑代谢功能活化剂。

Snake：说什么来着？

娜奥米：脑代谢功能活化剂。这类药物有助于改善大脑机能。

Snake：好让我聪明一点是吧？还有呢？

娜奥米：还有安非他明，那是兴奋剂，可以使你连续12小时保持头脑清醒、反应敏捷。

Snake：配方真够复杂的。还有别的吗？

娜奥米：纳米计算机也会负责为你 Codec 的电池充电。

Snake：几时我想节食的话，一定要请你做指导医师才是。等我的电话吧。

娜奥米：不用客气。

PART 19

Snake：剪刀借我用一下。

娜奥米：你要干什么？

Snake：没什么，放心好了。只是想把自己弄得利落一点。

娜奥米：哦？

Snake：我可不愿被误认为是叛军的领袖。

乘着蛙人输送艇，浸着冰冷的阿拉斯加的海水，Snake潜入核废料基地的码头，开始了他的任务。

就在 Snake 爬上岸边的同时，码头另一端一个长发男子登上了电梯。从他对一旁士兵的说话口气以及一身与众不同的装束来看，他的地位显然要比这里的普通士兵要高得多。

Liquid：提高警惕！我知道他一定会走这条路的……好，该上去把那两只讨厌的苍蝇拍掉了。

CODEC（通讯机里的对话）

Snake：我是Snake。听得见吗，上校？

坎贝尔：听得很清楚。

坎贝尔：Snake，外面情况如何？

Snake：看来对面的电梯是上去的必经之路了。

坎贝尔：不出所料。也只好这么办了，但小心点别让他们看见你。如果有情况就用 Codec 和我联络，频率是 140.85。（Codec 使用说明

略）Codec的接收器装在你的听小骨上，别人是听不到声音的。

Snake：明白。我马上开始行动。

有了之前“VR训练”的经历，Snake很轻松的从巡逻士兵的眼皮子底下通过码头，乘着电梯来到上一层的直升机场。

CODEC

Snake：我是Snake。已经到达目标外围。

坎贝尔：干得好。几年没见，你的身手还是那么敏捷。

娜奥米：作战服的性能怎么样？

Snake：防水效果很好，就是活动起来不太灵便。

娜奥米：忍着点儿吧，那种设计是为了防止体温过低。说到底，你可是在阿拉斯加。至于那种防冻肽嘛，参加这次演习的基因战士都在用它。

Snake：听你这么说我可以松口气了，已经有人用过的是吧。对了，牵制行动的进展如何？

坎贝尔：两架F-16已经从加利纳（注：Galena，位于64° 44'N、156° 56'W的美国空军基地。）起飞，正在前来途中。敌人的雷达应该已经捕捉到它们了。

Snake躲在集装箱后面，观察直升机场上的那架直升机的动静。

Snake：雌鹿D型？上校，怎么连俄国的战机也来了？

坎贝尔：我也不知道……不过看样子我们的小把戏已经引开了他们的注意力，你的机会到了！

CODEC

坎贝尔：现在离限期只有18个小时了。你得抓紧时间！

美玲：噢，这种天气下还敢飞“雌鹿”，那家伙是疯的吧？

Snake：谁在说话？

坎贝尔：是我疏忽了。还没替你俩介绍呢。这位是美玲，我们的影像和数据处理专家。你的Codec和Soliton雷达系统都是她的杰作。要是使用中遇到什么问题你可以问她。

美玲：Snake，很高兴认识你。能够和你这样的传奇人物交谈我感到十分荣幸。

Snake：……

美玲：怎么啦？

Snake：没什么……只是没想到一位世界级的军工设计师居然会这么……可爱。

美玲：你是在奉承我吧。

Snake：不，我是认真的。现在我知道接下来的18个小时肯定不会闷了。

美玲：别胡扯啦……真不敢相信，大名鼎鼎的Solid Snake也是个不正经的家伙……不过我也有点意外，以职业杀手来说你真是很坦率呢。

Snake：看来我们还需要互相了解一下才行。

美玲：说得对。我很乐于了解传说背后的你……

坎贝尔：我们会一直通过雷达监察你的行动，随时和我们联络吧。

Snake：行了，感到寂寞的话，我会呼你们的。

娜奥米：Snake，认真点好吗？大伙在这儿都是为了支援你，如果需要什么资料或者建议就找我们吧。

美玲：你的任务数据也是由我管理的。想保存当前状态的话呼我就行。我的频率是140.96，这是存档专用的，千万别忘了。

坎贝尔：记住，现在除了望远镜以外你就是手无寸铁了，你必须用找得到的任何武器把自己武装起来！

Snake：我当然记得。先是娜奥米博士把我从头到脚搜了个遍，然后你们就缴去了我所有的武器……换了倒霉的是你又该怎么想。

娜奥米：这样吧，要是你还能活着回来，说不定我会给你一个报仇的机会的。

Snake：到时你可别后悔，博士。

Snake：顺便说一句，我还是成功地把我的烟给偷运出来了，扫了你的兴真是抱歉。

娜奥米：你怎么办到的？

Snake：藏在胃里呗。

Snake：说起来还是你的功劳，那种针剂抑制胃酸分泌相当有效。

美玲：烟？那东西对你有什么用？

Snake：你不会明白的。

坎贝尔：想进去的话，正门就在那边。那可是一条捷径，就是风险大了点。

Snake：这主意真好，要是我敲门他们会说请进就更好了。

Snake：……左边一名哨兵……右边也有一名……配备5.56mm口径步枪和手榴弹……

坎贝尔：不走正门，那旁边的通风口怎么样？另一个通风口应该是在2楼。

Snake：从这角度我看不见它的位置。

坎贝尔：你可以自由选择行动方案。看你的了，Snake。

Snake由二楼的通风管道潜人，不久就收到了来自米勒教官的问候。

CODEC

米勒教官：Snake，我是唐纳德·米勒。很久没见了。

Snake：教官？你怎么也来了？

米勒教官：我已经不做教官了，所以就搬到这儿来住，想过点比较平静的生活。我和你一样已经退役了，只是偶尔帮助训练一下阿拉斯加侦察部队。

Snake：又收了不少新徒弟，是吧？

米勒教官：坎贝尔把情况都告诉我了，我想自己或许还能帮上点忙。

Snake：有你这样一位搭档是再好不过了。

米勒教官：当然，我毕竟是野外求生的专家。而且我在阿拉斯加待的时间也比你长。要是对外面的动植物有什么疑问就呼我吧。我的频率是141.80。

在二楼的通风管道内Snake偷听到的两名士兵的谈话。

基因士兵A：我刚把DARPA局长转移到B1层的单人囚室。

基因士兵B：那边的通风管清扫得怎么样了？

基因士兵A：他们已经把气窗打开，接下来该喷灭鼠药了。

Snake：B1层通风管……

基因士兵A：药一喷完马上关闭气窗。记住盯紧隔壁那个女人，可千万别大意。

Snake：隔壁的女人？

基因士兵B：是不是出事了？

基因士兵A：有人闯进来了。

基因士兵B：真的？

基因士兵A：他已经干掉了三个人。

基因士兵B：干掉了三个人？

基因士兵A：对，听说他还有隐形迷彩。

Snake：隐形迷彩？除我之外还有一名潜入者？

基因士兵A：你最好再抽调一些人手加强那边的防卫力量。

在坦克库B1层的通风管道中从通风口听到厕所内的士兵的自言自语。

基因士兵：……这该死的感冒！我讨厌阿拉斯加……好家伙，那小妞的身材可真不错。

在通风管道的尽头，Snake终于发现在此次任务的目标之一——DARPA局长唐纳德·安德森。很显然，这位高官对于Snake到来没有心理准备，一副吃惊的样子。

安德森：是谁？……谁、谁在那儿？

Snake：我是来救你的。你就是DARPA局长唐纳德·安德森吧？

安德森：哼，来救我？你到底是什么人？

Snake：一名小卒。我是被国防部踢来的，就为了你那不值钱的脑袋！

安德森：真的吗？

看样子安德森仍然不相信眼前的这个家伙能够越过一大群基因士兵到达这里来营救他，不过他似乎还是相信了Snake。

安德森：也许是吧……看你也不像那些人的同伙。既然是这样，那你还不快点把我弄出去？

Snake：急什么？放心好了。我还有事问你。那伙恐怖分子……

安德森：恐怖分子？

Snake：他们究竟有没有核打击能力？

安德森：你到底在说什么？

Snake：那伙人威胁白宫说，要是不答应他们的条件，他们就会发射核弹。

安德森：我的天！

Snake：他们做得到吗？

安德森：……做得到。他们有那个能力。

Snake：但他们准备怎么个发射法？这地方不是只用来存放卸下的核弹头的吗？他们手头上根本没有导弹……

安德森：小心听着，下面我说的都是高级机密，懂吗！？

安德森：出事的时候我们正在这儿举行演习，目的是试验一种新型兵器……那种兵器足以改变世界。

Snake：什么见鬼的兵器？

安德森：一种可以对这个星球表面任意目标实施精确核打击的兵器……核搭载步行式主战坦克。

Snake：METAL GEAR?!……怎么可能！

安德森：……你知道METAL GEAR?! METAL GEAR是最隐秘的地下计划之一！……你，你怎么知道的？

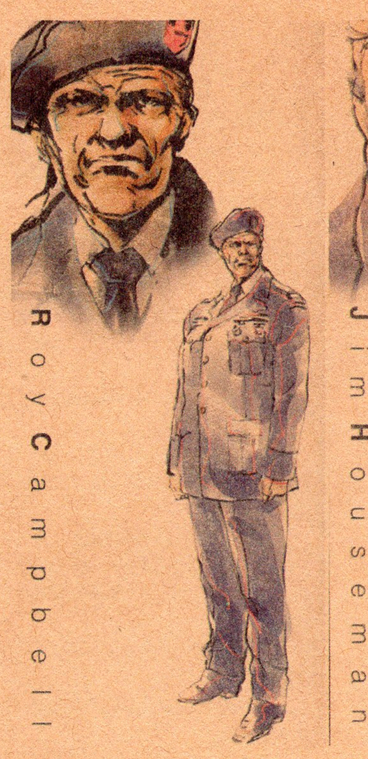
Snake：我们已经交手两次了。

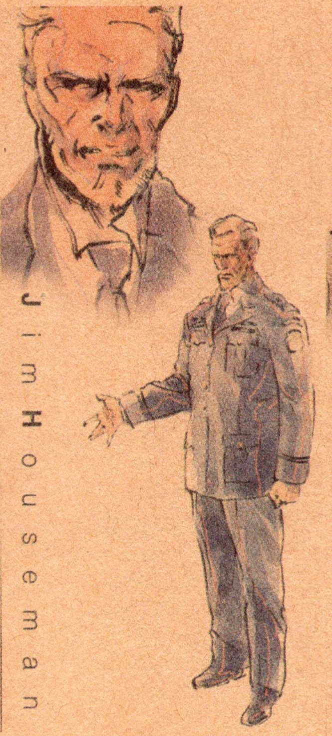
Snake：就是因为它你才到这基地来的吗？

安德森：还会有什么原因？难道你以为我很喜欢这鬼地方？

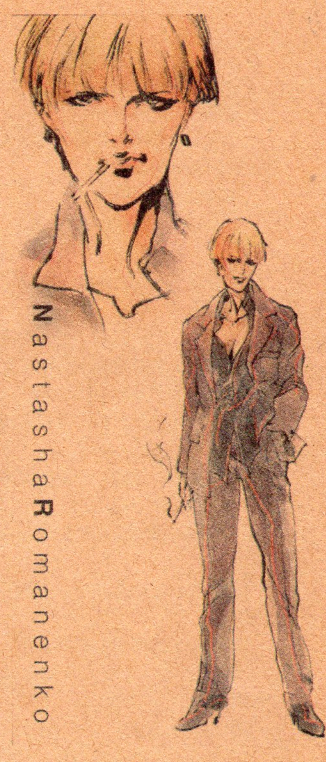
Snake：METAL GEAR计划不是中止了吗？

安德森：恰恰相反，这个计划已经扩大为ArmsTech公司和我们DARPA之间的大型合作项目。我们本来打算通过这次演习收集原始









数据，然后着手进行量产。要不是这该死的“革命”……

Snake：革命……

安德森：现在REX已经落在他们手里了……

Snake：REX？

安德森：METAL GEAR REX。新METAL GEAR原型机的代号。叛军很可能已经把REX使用的弹头准备好了。那些人都是行家，操纵整备什么武器对他们来说是不成问题的。

这时囚房外的看守士兵听到了里面的声音，悄悄地靠近牢房。很奇怪的是这个经过基因治疗，无论是IQ还是五感都要远胜常人的基因士兵居然没有听出来这间牢房里其实是有两个人的……

基因士兵：嘿！吵什么吵？给我闭嘴！

Snake闪到门的角落处，安德森快步走到牢房的小窗前，冲着门外的士兵轻轻挥了挥手，士兵居然就没有再深究下去了……

Snake：但所有的核弹头应该都设置了安全措施才是。譬如你必须先输入起爆密码之类……

安德森：啊，你说的是PAL吧。没错，PAL当然是有的。按规定，发射前要输入两组不同密码。

Snake：总共有两组密码？

安德森：对。由贝克和我分别掌握。

Snake：贝克？Arms Tech的总裁？

安德森：是的。只有我们两人都输入密码才能发射。可是……我的密码他们已经拿到了。

Snake：你招供了？

安德森：心理螳螂能够解读别人的思想，你根本无法抗拒。

Snake：心理螳螂？

安德森：猎狐犬部队的队员之一，他有超能力。

Snake：……这真是糟透了。

安德森：他们迟早也会找出贝克的密码，那只是时间问题。

Snake：万一真是那样……

安德森：是的，他们就随时可以发射。不过……还有一个办法能阻止他们。

Snake：什么办法？

安德森：那几张钥匙卡。

Snake：钥匙卡？

安德森：是开发核武系统的ArmsTech公司预设的应急超控手段。即使不知道密码，你也可以用那几张钥匙卡启动保险装置……

Snake：要是我做到了……

安德森：你就可以中止发射。

一直在隔壁偷听的那名女子：那张钥匙卡？

Snake：那你说的钥匙又在哪儿？

安德森：应该还在贝克手里。

安德森：记住，钥匙卡共有三张，相应地也有三条不同形状的插槽。你必须把它们依次插入对应的插槽里去。

Snake：行了，三张钥匙卡。

Snake：你知道贝克被关押在什么地方吗？

安德森：好像是B2层。

Snake：B2层？

安德森：听卫兵说，他们把贝克转移到了一个有很强电子干扰的地方。

Snake：有没有其它线索？

安德森：还有……他们已经用水泥封死了那儿的入口，但还来不及重新上漆。你可以试着找一下墙壁颜色不同的地方看看。

安德森：把这个也拿去吧。这是我的ID卡。可以打开所有安全级为1的门。我们一般把它叫做PAN卡。它是和使用者自身的电场配合工作的。

Snake：所谓的“Personal Area Network”是吧。

安德森：它利用人体内的无机盐作为数据传输介质。当你走近门口，检测装置会读取卡片里的数据……

Snake：然后门就自动打开。明白。

Snake：好了，我先把你救出去吧。

安德森：等一等。

Snake：还有什么事？

安德森：你有没有听说过还有别的方法可以取消发射？从你的上司或者其他人口中？

Snake：没有。

安德森：你肯定没听到任何风声？

Snake：我说过了，没有！

安德森：那么白宫是不是打算向恐怖分子屈服？

Snake：那是他们的事，我管不着。

安德森：那……国防部呢？

Snake：国防部？

谈到这里，安德森的脸色忽然变得铁青，呼吸也变得沉重，似乎是突发了什么急病。

安德森：……啊——！

Snake：你怎么了？

安德森：为……为什么？

一直在隔壁偷听的那名女子：怎么回事？ 喂！出什么事了？

Snake蹲下检查倒在地上的安德森。

Snake：哎……断气了……

CODEC

Snake：娜奥米博士，局长他……到底出什么事了？

娜奥米：我……我不知道。看来好像是心肌梗塞，可是……

坎贝尔：心肌梗塞？糟糕……

Snake：……上校，你是不是有事瞒着我？

坎贝尔：怎么会呢？Snake，你要明白，这次的行动属于高度机密。不经过最高级别的安全审批是无法接触全部资料的。

Snake：你是想叫我相信，虽然你指挥这次行动、却同样无权接触全部资料？！

坎贝尔：我告诉过你的，实权在国防部长手里，我不过是为你做点支援工作。

Snake：…………

坎贝尔：Snake，没时间吵架了。马上离开那儿，去救贝克吧！

无可奈何地起身，Snake一支脚刚刚踏出牢房，一支枪就对准了他的脑袋……

蒙面士兵：别动！

蒙面士兵：你杀了局长！畜生！……Liquid？不，不是他。

Snake试图反击。

蒙面士兵：不许动！！！

Snake：是第一次用枪指着人吧？你的手抖得很厉害。

蒙面士兵：!!!

Snake：有胆量向我开枪吗，菜鸟？

蒙面士兵：说话小心，我可不是什么菜鸟！

Snake：别说谎了。看你那紧张的目光……你眼中充满恐惧。这样一双眼睛就表明你是个菜鸟了。你从来没向活人开过枪，我没说错吧？

蒙面士兵：闭嘴！你说得太多了！

Snake：菜鸟，你连保险都没打开。

蒙面士兵：我警告你！别再叫我菜鸟！！

Snake：你不是他们的人吧？

蒙面士兵：快去开门！你不是有ID卡吗？

Snake：怎么？

蒙面士兵：你合作点儿，我们一起逃走！

一群身着装甲的基因士兵冲了进来。

Snake：看样子这下我们得迟些走了。

Snake看到那名蒙面士兵迟迟没有开枪。

Snake：你这是干什么！？别多想了！开火！

战斗中

Snake：还等什么？开枪啊！

蒙面士兵：别当我是个菜鸟！

Snake：我叫你开枪！

解决掉基因士兵，那名蒙面士兵径直跑向电梯，Snake刚想跟上，就被她的一梭子弹给逼进角落里。等到Snake重新站起来，跑到电梯前时，看到的却是一股幻象……

Snake：见鬼！

浮在空中的神秘人的幻象：好孩子，干得不错……

CODEC

Snake：娜奥米，刚才我见到的幻象……是纳米计算机造成的吗？

娜奥米：不，纳米计算机运作正常。

Snake：那究竟是什么幻象？

娜奥米：应该是来自猎狐犬部队的超能力者心理螳螂的心灵感应术产生的干扰，就像精神反馈回路之类。

Snake：是心理螳螂？

有了安德森的情报，Snake很顺利地找到了被关押在地下二层的ArmsTech总裁肯尼思·贝克。贝克被绑在一根柱子上，奄奄一息。

Snake：我来迟了吗？

贝克勉强抬起了头

Snake：还活着……

Snake：你一定是ArmsTech的总裁肯尼思·贝克了。别怕，我是来救你的。

说完Snake想解开贝克身上的绳子

贝克：别、千万别碰它……

Snake：C4？

一个声音从另一根柱子后面传了过来。伴随着这股浓厚的俄国口音的，是一个眼神锐利、手持左轮手枪的家伙。

手持左轮手枪的神秘人：一点没错。去碰那条电线吧……好让周围的C4把那老头炸个粉碎！

手持左轮手枪的神秘人：你就是头儿整天挂在口边的那个人吧？

Snake：那你呢？

手持左轮手枪的神秘人：猎狐犬部队特种部队，左轮·奥塞罗特。

奥塞罗特：我等你很久了，Solid Snake。

奥塞罗特：让我看看传说中的战士究竟有多厉害！

奥塞罗特：这就是柯尔特的Single Action Army。世界上最好的手枪之一。六发子弹，干掉任何目标都绰绰有余。

奥塞罗特：现在我就来告诉你，为什么他们都叫我……“左轮”。

奥塞罗特：拔枪吧！

对左轮之战。左轮在与Snake的战斗中仍然喋喋不休，看样子他试图通过这种办法来打乱Snake的思维。

奥塞罗特：拔枪吧！藏起来也没用。你应该看得出，子弹是多么听我的话。你最好加把劲，那老头撑不了多久了。你不想快点解决战斗吗？我喜欢这种火药味……这种硫磺的气息……不过对你来说，这也就是死亡的味道！

打败了奥塞罗特之后

奥塞罗特：你确实有两下子，不愧是和头儿代号相同的人。我已经好久没打得这么过瘾了……不过，刚才这只是热身运动而已。

一个影子从左轮的身旁闪过

奥塞罗特：谁？

奥塞罗特：我的手！！

奥塞罗特：隐形迷彩？

奥塞罗特冲着Snake

奥塞罗特：死不了是吗？这次你运气好！走着瞧吧！

那个神秘的影子现身，是一个忍者模样手持长刀的“人”。Snake立刻用枪指着他。

Snake：你是谁？

忍者：和你一样……没有名字。

贝克：啊？这……这强化骨骼……！

那忍者听到“强化骨骼”这个词，反应相当大。在疯狂般地嘶吼之后，就消失不见了。

Snake：你还能说话吗？

贝克：你是谁？

Snake：放心，我和他们不是一伙。DARPA局长说他已经把他的起爆密码供出来了，你呢？

贝克：啊，我知道了，是吉姆派你来的……你……你是国防部的人。

Snake：废话少说！你的密码呢？已经没时间了！

贝克：我……也招了。

Snake：什么！那现在叛军把两组密码都拿到手了，他们随时可以发射了！

贝克：我已经尽了最大努力。至少我成功抗拒了心理螳螂的读心术。

Snake：抗拒他的读心术？你怎么做到的？

贝克：我的大脑里通过外科手术植入了某种芯片。

Snake：什么芯片？

贝克：可以起到类似绝缘的防护作用。凡是知道这类机密的人都要接受这种手术。

Snake：包括DARPA局长？

贝克：那当然。

Snake：但DARPA局长说心理螳螂就是用读心术得到他的密码的。

贝克：你肯定你没听错？

Snake：不会有错……这样的话，他们又是怎么弄到你的密码的？

贝克：我从来没学过如何忍受严刑拷打……

Snake：看得出他确实拿你寻了不少开心。

贝克：他简直不是人。你还没看见折磨我时他多么快活！

Snake：你的手怎么了？

贝克：就是被他打断的。

Snake：这样算起来还是你占便宜，他那只手是被砍掉的。

贝克：哼，你可真够风趣。

贝克：……那……DARPA局长……他还好吧？

Snake：他死了。

贝克：死了？岂有此理！吉姆，你说过的话都不算数了吗？你是不是想连我一起杀了灭口？

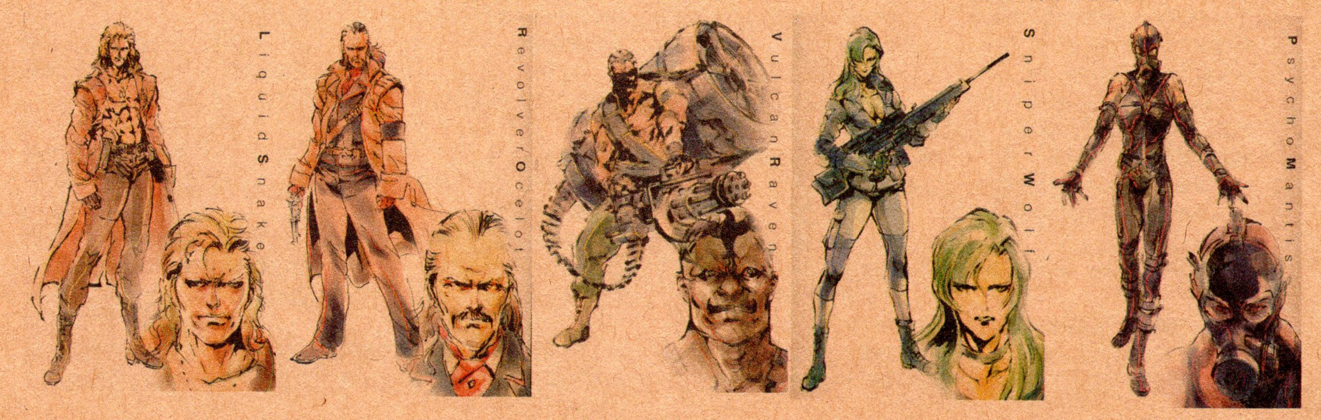
Snake：冷静点！你这是怎么了？我说过是来救你的！我可没杀DARPA局长，他心脏病突发才死的。

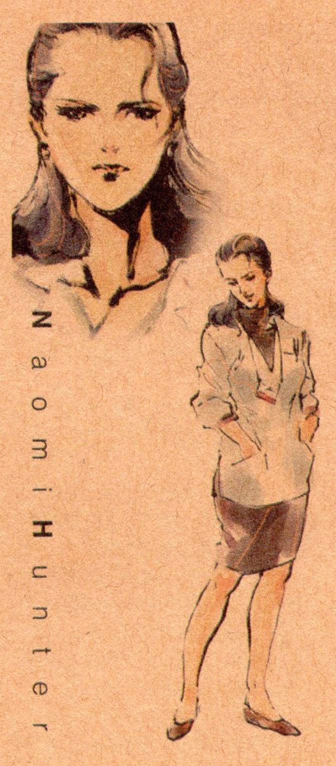
贝克：心脏病？哎，别说傻话……

Snake：不管怎么说，现在两组密码都落在他们手里了。

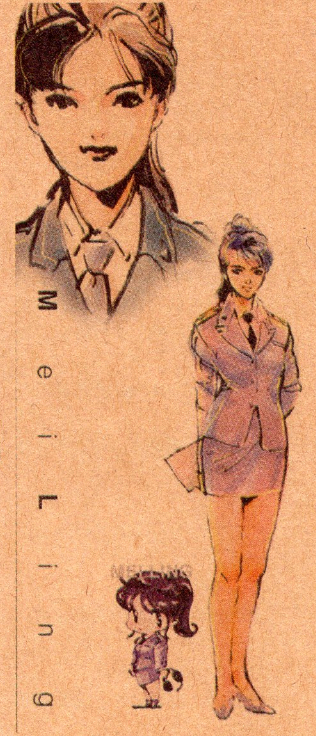
贝克：那伙人都是些疯子。真要发射核弹他们也是不会手软的。

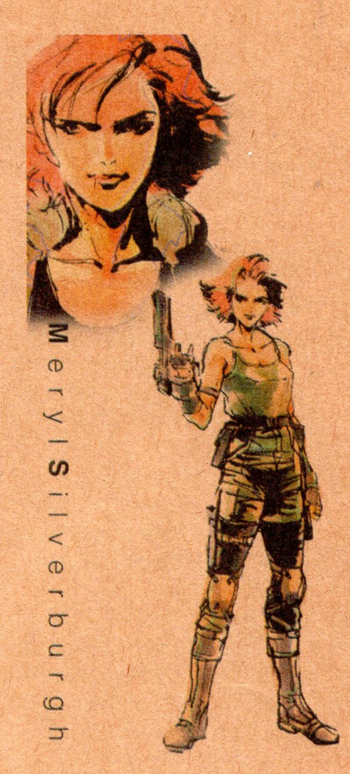
Snake：这我倒同意。不过，他们究竟有什么目的？











贝克：谁知道呢。说不定他们和我们干军火这行的一样，总是惟恐天下不乱……

Snake：现在我就是要阻止这群战争狂。

Snake：那几张钥匙卡还在你手里吧？

贝克：钥匙卡？

Snake：取消发射的钥匙卡！我知道你有的。

贝克：现在已经没有了……

Snake：什么？！那谁有？别告诉我又是恐怖分子！

贝克：不，在那个女人手里。

Snake：女人？哪个女人？

贝克：和我一起下狱的一名女兵。

Snake：一名女兵……那肯定是……

贝克：她说她是才加入的新兵。因为不肯参与叛乱被关进来的。

Snake：她是个新兵？难道是上校的侄女？

贝克：我把钥匙给了她。后来她好象逃出去了，希望她没事才好。

Snake：她没事，放心吧。她确实嫩得很，不过还是挺坚强的。你又是怎么知道她逃了呢？

贝克：我一直用Codec和她保持联络，直到我被绑在这里。

Snake：Codec？

贝克：没错。是她从卫兵那儿抢来的。要是那Codec还在她手上，你应该可以联络上她。

Snake：我想应该还在，她的频率是多少？

贝克：啊，我这就告诉你。是……

贝克：嗯？

贝克：……呃……对不起……

贝克：……我忘了。

Snake：见鬼！

贝克：噢，对了！频率就在CD盒的背面，(注：与实际剧情并没有太大的关系，所谓的“频率就在CD盒的背面”指的是游戏包装背面上的一幅Snake在与梅丽尔联络时的图片上的频率“140.15”。)试试看吧。

Snake：我会的。不过，万一这条路行不通，还有没有其他办法中止发射？

贝克：这……你要去找我的雇员海尔·艾默里奇。

Snake：他是什么人？

贝克：REX开发小组的组长。天才的工程师，就是人有些怪。如果说还有人能想到如何阻止发射，那一定是他了。

Snake：要是连他也没办法呢？

贝克：那就只好摧毁METAL GEAR了。艾默里奇知道该怎么办。

Snake：这个艾默里奇现在在哪儿？

贝克：这……他很可能是被关在核弹保存大楼的什么地方。在这座楼的北面。那儿有他的工作室。

Snake：行了。不过……为什么又再开发METAL GEAR？核战争的时代已经随着新千年的来临而结束……

贝克：你错了。核战争的威胁并未消除……

贝克：……事实上，它比以往任何时期都更为严重。

贝克：其实，就是在今天，钚之类的核废料也是一直不断增加。听着，你见过那些存放核废料的仓库没有？

Snake：……没见过。

贝克：仓库里堆满一桶一桶的核废料……一眼望不到边……因为凭现有的技术根本就没办法将它们彻底销毁。

Snake：于是他们就把那些东西都扔到仓库里好落个眼不见为净？

贝克：差不多。

贝克：实际上就连这种“保存”也只是马虎了事。有很多容器都已经被腐蚀得千疮百孔……而里面的核废料就那样不断地渗漏出来。

Snake：岂有此理！

贝克：那还不止。每年里有明确报告的MUF都有好多磅。

Snake：MUF？

贝克：指的是“核物质不明损失”。

贝克：这就表明肯定存在着规模庞大、组织严密的核物质黑市买卖活动。另外，自从冷战结束之后，许多核专家，尤其是俄国的，都纷纷不知去向……换句话说，有足够的核物质以及核专家可以用于制造核弹。现在这个世界，就连最小的国家都可以拥有自己的核武计划……

Snake：其他的超级大国又怎么样？

贝克：比如俄罗斯就一直保持相当可观的核力量，彻底的核裁军根本是天方夜谭……要维持我国的核威慑政策，我们需要一种具有压倒性优势的武器。

Snake：那就是METAL GEAR。

贝克：是的。你也知道，由于国防预算大幅削减，我们的行业受到了严重冲击……都是因为那种所谓的“和平”。

Snake：近来确实听到不少大军火公司被收购或者互相合并的消息。

贝克：没错。而自从我们失去了空军新一代主力战斗机的订单，METAL GEAR系统就是我们手上的最后一张王牌了。我们是迫于形势才把METAL GEAR发展成一个影子计划的。

Snake：影子计划？

贝克：也就是由国防部的“影子预算”资助的计划。这样就摆脱了那些罗里罗嗦的例行公事，投产准备时间可以大大缩短，而且也不会有任何人能找你的麻烦，包括军事监督委员会的那群好心肠的自由主义者在内。

Snake：贿赂是吧……

贝克：那不过是生意场上的正常手段……本来METAL GEAR马上就会被正式采纳了……只要等到演习结果的分析报告出来。

Snake：少废话！我不是来听你诉苦的。

贝克：这倒也是，你们这些当兵的知道什么……

贝克：拿去吧。你是为这个才来的。

Snake：什么玩意？

贝克：都在这里面了。主硬盘已经在枪战中损坏，这光盘就是仅有的一份副本了。

Snake：什么数据？

贝克：这次演习里获得的全部试验数据。

贝克：用不着装蒜。我知道他们派你来就是为了取回这个。我好不容易才瞒过那个虐待狂。叛军是不知道还有这么一张盘的。你一定要把它交给吉姆……交给你的上司。我的ID卡也给你好了，可以打开安全级为2的门。

Snake：你还能走吗？

贝克：……不必了……你自己继续行动吧。他们已经拿到了我的密码……我对他们已经没什么用处了。

Snake：我还想问一件事。刚才那忍者是什么人……或者说，是什么东西？看样子你好象知道内情。

贝克：忍者？那是猎狐犬部队的一个小秘密……

Snake：小秘密？

贝克：一名试验性的……基因……战士……

Snake：你认得他？

贝克：你应该去问娜奥米·亨特博士，她比我知道的更清楚……

Snake：娜奥米博士？

贝克：无论如何，你一定要阻止他们……这事要是捅了出去，我和公司非完蛋不可……

Snake：为什么？METAL GEAR不也只是基于现有技术的吗？它到底有什么问题？

贝克：METAL GEAR本身没问题，不过……

Snake：怎么了？

贝克：你……你对我干了些什么？！哦……不！……岂有此理！……国防部那群杂种！他们……他们到底还是用了这一招！

Snake：你究竟在说什么？

贝克：他们……只不过是利用你来……啊——！

Snake：活见鬼！

CODEC

Snake：上校！你听见了吗？现在他也死了！

坎贝尔：……我也不知道怎么会这样。

Snake：不要撒谎！

娜奥米：看来似乎又是心肌梗塞，不过……

Snake：会不会是中毒？

娜奥米：这……有很多药物在大剂量应用时都可能诱发心肌梗塞，比如说氯化钾或者超氧化钾之类。但是必须经过尸检才能辨别出来。

Snake：见鬼！

坎贝尔：Snake，我想你和梅丽尔一起行动。

Snake：她可靠吗？

坎贝尔：……比我更可靠。

Snake：……

坎贝尔：尽快和她联络吧。

美玲：……Snake，你所在的位置有很强的电子干扰，虽然我们之间的猝发传输不受影响，但常规通信是无法进行的，先离开那儿再说吧。

坎贝尔：Snake，别再发脾气了……

Snake：娜奥米，刚才那忍者又是什么玩意？

娜奥米：……

Snake：是猎狐犬部队的人？

娜奥米：不是……

Snake：你肯定？

娜奥米：当然，部队里没有那样的人。

Snake：……是吗？

坎贝尔：Snake，一切都靠你了。

联络到了梅丽尔

CODEC

蒙面士兵：你是谁？

Snake：你越狱的手法可真够高明的。

蒙面士兵　监狱里的那家伙？

Snake：你是上校的侄女梅丽尔，我没说错吧？

梅丽尔：这么说……该不是他了……你究竟是什么人？

Snake：我就是被你那好伯父硬拖下水的那个傻瓜。

梅丽尔：你是单人匹马地来的？你以为你是谁？

Snake：用不着你来教训我。你比你那伯父还要唠叨，知道吗？

梅丽尔：你是怎么认识我伯父的？

Snake：别越扯越远了

梅丽尔：你叫什么名字？

Snake：那重要吗？

梅丽尔：啊哈，难道你就是Snake？你是Solid Snake吗？

Snake：有些人是那么叫的。

梅丽尔：传说中的Solid Snake？就是你？

梅丽尔：刚才的事……对不起。毕竟当时我还不能肯定你是不是好人。

Snake：我倒可以肯定你是的。

梅丽尔：是吗？为什么？

Snake：从你的眼睛就看得出来。

梅丽尔：我的眼睛？

Snake：那并不是一双军人的眼睛。

梅丽尔：我知道了，是菜鸟的眼睛对吧？

Snake：不，是一双美丽迷人的眼睛。

梅丽尔：哼，你还真和我想象中差不多。想让我对你一见倾心是吗？

Snake：放心，等到熟悉以后你就不会对我存有任何幻想了。传说是靠不住的。

梅丽尔：我才不信呢。

Snake：上次你见到我那时好象很吃惊的样子。

梅丽尔：因为你很像他。

Snake：他？你是指叛军的首领Liquid Snake？

梅丽尔：没错，你也认识他？你俩该不是兄弟吧？

Snake：我根本没有家人。

梅丽尔：那么这到底是怎么回事？

Snake：谁知道。你去问他本人吧。

Snake：好了，首先我需要一些情报。你是从一开始就参加了这次演习的，这里究竟出了什么事？

梅丽尔：对不起，恐怖袭击刚一开始，我就和贝克就被捕了。

Snake：那就算了。但这究竟是座什么基地？这里怎么看都不像是用来销毁核武的。

梅丽尔：好家伙……他们老是这一套！那些人什么都没告诉你对不对？

梅丽尔：你说的没错，这里确实不是什么核武销毁基地，它是由ArmsTech旗下一间空壳公司经营的。

Snake：这是民营基地？

梅丽尔：对，专门用于METAL GEAR的开发。

Snake：上校那混蛋！

梅丽尔：次世代特种部队，还有猎狐犬部队，都是因为模型核弹头的试射才调集的。

Snake：为什么连猎狐犬部队也出动了？

梅丽尔：猎狐犬部队是专门执行绝密任务的特种部队，军方认为这样有利于保密。

Snake：我的意思是，这类试验肯定不是第一次了，为什么只有这次要出动到猎狐犬部队？

梅丽尔：据说是因为这次是采纳METAL GEAR计划前的最终试验……至少我听到的是这样。

Snake：嗯……听起来很不对劲……叛军到底想怎么样？

梅丽尔：我不太清楚……叛乱刚一开始我就和贝克已经一起被关进牢里了。

Snake：对了，他就是趁那个机会把取消发射的钥匙交给你的吧。

梅丽尔：说得对。

Snake：没想到你还能保住它不被警卫搜去。

梅丽尔：这个嘛，女人总是能找到地方藏点东西的。

梅丽尔：话说回来，你刚见过



贝克是吧，他还好吗？

Snake：……他已经死了。

梅丽尔：什么？

Snake：心肌梗塞。和DARPA局长一样。

梅丽尔：局长也是那样死的？

Snake：是的。他们俩不是有什么病吧？

梅丽尔：没有吧……我从来没听说过。

Snake：这绝对不会是巧合。看来好戏还在后头呢。

梅丽尔：嗯，有可能。不过我想不出会是什么事。

Snake：我也……暂时想不出。

Snake：那你认识METAL GEAR的设计者吗？

梅丽尔：你是说艾默里奇博士？

Snake：对，他还活着吧？

梅丽尔：应该没死。他可能是在北面的核弹保存大楼B2层的实验区。

Snake：B2层？

梅丽尔：他的实验室在那儿。我想他们大概还在强迫他继续进行核弹发射程序的研究。

Snake：这样说来，至少在这项工作完成以前他们还不会杀他。

梅丽尔：所以我们最好在那以前做点有意义的事。

Snake：说得对。万一我们来不及中止发射，我就要问问他怎样才能摧毁METAL GEAR。

梅丽尔：Snake，你打算自己一个人去对付那东西？

Snake：已经不是第一次了……

梅丽尔：啊。

Snake：从这地方到博士那儿哪条路最快？

梅丽尔：这幢楼的一层有个运货出口通向北面。

Snake：那道门的级别是多少？

梅丽尔：5级。不过没关系，我已经拿到了5级的ID卡。

Snake：好吧，我先去救博士，你……

梅丽尔：我和你一起去！

Snake：不行。你根本没有经验。你应该找个地方藏起来。

梅丽尔：不，我已经有经验了。

Snake：说也没用，你确实没有。

梅丽尔：……

Snake：在敌人面前只要有一秒的迟疑，那就什么都完了！你不可能总是那么走运！

梅丽尔：……我也不知道怎么会这样。但我真的就是没法立即扣动扳机。在训练的时候我从来没有出过问题……可是只要一想到自己射出的子弹将会夺去别人的生命，我……我就犹豫了……

Snake：向活生生的人开枪和靶场的射击练习是完全不同的。

梅丽尔：当我还是个小女孩的时候，我就梦想着成为一名真正的军人……这些年来，我一直刻苦地锻炼自己的意志和体魄，希望有朝一日能参加真正的战斗，可现在……

Snake：现在怎么样了？想放弃了吗？

梅丽尔：我不能就这样放弃。我不能容忍自己临阵退缩。

Snake：听我说，梅丽尔，初次杀人不管对谁来说都是一种恐怖的体验。不幸的是，这世界上有些事情是越做就越顺手的，“杀人”偏偏就是其中之一。

Snake：在战场上，人性中最可怕的一面都会表露无遗。在那种时候人是不会想到罪恶感这回事的。

梅丽尔：可这并不是战争，只是一次恐怖袭击……

Snake：现在你只是因战斗的快感而有点过分紧张罢了。等你血液里肾上腺素含量降下来就会没事的。放松点吧。

梅丽尔：这些理论我在军校里也学过……

Snake：这种问题稍后再探讨也不迟。现在还是先想着怎样保住你的小命吧。

梅丽尔：要是我能够活着离开这里，我就不会再想这事了。

Snake：好了，就让我把话说得再明白些吧……别在这儿碍手碍脚了。

梅丽尔：哈哈，看来伯父说的没错，你的确是个混蛋。

Snake：哼，我早就告诉过你，传说和现实是两码事。

梅丽尔：也许你是对的。

梅丽尔：好吧，Snake。我会听话的。

Snake：这就好。找到博士以后我就来和你会合，然后我们再想办法中止导弹发射的事。

梅丽尔：明白了。不过，听我说，这地方我比你熟悉得多，有什么问题你随时呼我好了。

Snake：一定要小心，懂吗？

梅丽尔：出口打开之后我会通知你的。

梅丽尔打开出口之后

CODEC

梅丽尔：Snake，出口已经打开了。

Snake：谢谢。你现在在哪儿？

梅丽尔：在一个看得见你的地方。



Snake：不要到处乱闯一气。

梅丽尔：放心，我穿着他们的制服呢。

Snake：像你那么个走法一会儿就露出马脚了。

梅丽尔：你说什么？

Snake：噢，没什么。

梅丽尔：听着，Snake，那个出口处的结构和气闸室差不多，而且还配备了红外线传感器。它们一旦探测到有人闯入，就会马上放出毒气的。

Snake：毒气吗……

梅丽尔：好了，就这样吧。核弹仓库再见！

Snake：等一等！不是叫你留下吗？你说过会听话的！！

梅丽尔：我变卦了。

Snake：别这么冒冒失失。你这样很容易出事的。

梅丽尔：对不起，但这是我确定自己是否适合当兵的惟一机会了。

梅丽尔：……我已经做好了一切准备。

Snake：那些家伙都是职业军人。你不要命了吗！

梅丽尔：到那边再见吧！

Snake穿过那条布满红外线传感器的通道来到峡谷雪原。

CODEC

不明身分的人：Snake，当心！那里是一片雷场，用探雷器吧！

Snake：你是谁？

不明身分的人：叫我“深喉咙”好了。

Snake：深喉咙？水门事件的那个告密者？

深喉咙：别放在心上。

Snake：你用的不是猝发通信方式。你是在附近吗？

深喉咙：听着，前面有一辆坦克等着准备伏击你。

Snake：你到底是什么人？

深喉咙：你的fans之一。

对M1坦克之战前

Raven：这里是乌鸦的领地……蛇类根本就不属于阿拉斯加……我不会放你过去的。

Raven：先和他打声招呼！

Snake躲过了坦克的这一击

Raven：哈哈哈哈……这样就对了……蛇本来就是爬行动物。既然你叫“Snake”，你就应该像真正的蛇那样在地上爬！过来吧，咱们较量较量！

对M1坦克战之后

Raven：头儿，这下你应该满意了，他拿到了那ID卡。

Liquid：我们还得陪他多玩一阵子……

Raven：他的确是个不可低估的对手。

Liquid：你觉得他怎么样？

Raven：你说的一点不错。在战场上，他就是一个彻头彻尾的恶魔。你们确实很像，他一点不比你差。

左轮：现在信了吧？我早就告诉过你。我非杀了他不可。

Raven：不过了，俄国老兄，上次的较量你已经够丢脸的啦，而且还搭上了一只右手。

左轮：说话当心点，大法师！

Raven：在苏族人的语言中，族名“Sioux”就是“蛇”的意思。他们一向把它看作一种值得敬畏的

动物。

左轮：反正现在Snake已经是我的了……下次见面的时候，我会好好照顾照顾他的。

Liquid：到时再说吧。先别急着杀他……

Raven：我们一定会在战场上再见的。

左轮：又是你的预言吗？

Raven：没错。我额上的乌鸦……正渴望着他的鲜血。

核弹仓库B2F，Snake正在思考如何通过那条通了高压电的通道时，那个"深喉咙"又出现了。

CODEC

深喉咙：小心，Snake！这个房间里有毒气，而且地板也通上了高压电。电源开关在西北角的墙上。先把它破坏掉吧。.

Snake：怎么破坏？我根本没法过去。

深喉咙：用遥控导弹就行了。

进入艾默里奇博士所在的实验室，瘫在地上的艾默里奇博士惊恐地看着什么……

艾默里奇：隐形迷彩？你是什么人？

忍者：我的朋友在哪儿？

艾默里奇：你……你到底在说什么呀？

艾默里奇：啊？又来一个？

忍者：Snake！

Snake：你就是那个忍者……

忍者：我一直在等着你，Snake。

Snake：你究竟是谁？

忍者：不是敌人，也不是朋友。我从另一个世界回来，在那儿这些字眼都是没有意义的。

忍者：那些碍事的警卫都已经被我除掉，现在我们可以痛痛快快一决生死了。

Snake：你到底想怎么样？

忍者：我等这一天已经等得太久了。现在我只想好好地享受这难得的时刻。

艾默里奇：天哪。这……这些人是不是疯了？……这简直就是日本动画里的情节……

忍者：我特地回到这个世界就是为了和你决战。

Snake：为什么？为了复仇？

忍者：谁会把那种鸡毛蒜皮放在心上。我只是想和你来一场真正的决战。只有这样才能让我的灵魂得到暂时的解脱。无论是我杀死你，还是你杀死我……那都没什么分别。

艾默里奇：哇——

忍者：哈！好得很！就让他躲在里面看个够吧。

Snake：那家伙是我的，你最好别碰他。

对忍者之战中

忍者：来吧，Snake！让我找回那种感觉！让我感觉到自己的存在！

忍者：Snake，你拿着那种玩意儿是没法打败我的。

忍者：真可悲！以前的Solid Snake从来不需要靠武器取胜！

忍者：好极了，就让我们像武士那样堂堂正正地交锋吧。赤手空拳的格斗，这才是战斗的真谛。只有傻瓜才会把自己的生命托付给那种破铜烂铁。

忍者：没错！我想起来了，就是这种力量。

忍者：你还记得吗，Snake？这种战斗的感觉？这种筋与骨的激烈碰撞？

忍者：我感觉到了，Snake……你记得我了吗？

Snake：不可能……你已经死了！在桑给巴尔……

忍者：啊——！

Snake：怎么？又像上次……

忍者：药……那种药！

Snake：出什么事了？

忍者：……我……我……没法控制自己……

艾默里奇：结束了吗？

CODEC

Snake：灰狐……上校，那忍者是灰狐！一定是他！

坎贝尔：荒谬！他早就死在桑给巴尔了，这你比谁都清楚。

娜奥米：不。可能你们是那样想的。

娜奥米：……但实际上他并没有死。

Snake：什么？

娜奥米：在我加入猎狐犬部队的医务部门之前，他们正利用一名士兵进行基因治疗的实验。

坎贝尔：我怎么没听说过？

娜奥米：那时你已经退休了……实验的负责人是我的前任——克拉克博士。

坎贝尔：克拉克博士？

娜奥米：没错。基因治疗的计划就是他启动的。

Snake：他现在在哪儿？

娜奥米：两年前死于实验室的一次爆炸事故。

Snake：你说的那个士兵是怎么回事？

娜奥米：在研究过程中，他们在桑给巴尔战后收回的士兵遗体中挑选了一具作为实验品。

Snake：而那正好就是灰狐？

坎贝尔：可他明明已经死了！

娜奥米：那些人自有办法使他复活。他们给他装上一副试验型的强化骨骼，用药物维持着他的生命。那以后的整整4年里，他们把他当成了一件玩具，在他身上进行各种实验。今天的基因战士就是诞生在那一系列实验的基础上的。

坎贝尔：这真是我所听过的最残忍的事！

娜奥米：他们利用他来试验各种基因治疗技术的效果。

Snake：……娜奥米，你为什么不早点告诉我们？

娜奥米：因为……因为那是机密。

Snake：没有其他原因吗？

娜奥米：……

坎贝尔：娜奥米，那以后灰狐怎么样了？

娜奥米：根据记录，他也在那次事故中死去了。

坎贝尔：我明白了。但就算那忍者真是灰狐，他又是为何而来？

Snake：我能说得上来的只是，他已经连自己是谁也不知道了。

坎贝尔：你是说他现在只是一具行尸走肉？

Snake：我不知道……他好象只是一心要和我决一死战……

Snake：……我们会再见面的，一定会的。

娜奥米：到时你就和他再打？直到你杀死他为止？

Snake：咳……我当然不想那样。但也许那正是他的愿望……

娜奥米：……

Snake：喂，你打算在里面躲一辈子吗？

艾默里奇：什么？……你和那些人是一伙的吧？

Snake：不，我一向独来独往。

艾默里奇：独来独往？你也是个Otaku吗？

Snake：快滚出来吧。我们不能就这样呆下去。

艾默里奇：你的制服倒是和他们不同。

Snake：你就是METAL GEAR的总工程师海尔·艾默里奇？

艾默里奇：你认识我？

Snake：听梅丽尔提过。

艾默里奇：啊，所以你就来救我了？

Snake：对不起，我可没空。比这重要的事多着呢。

艾默里奇：唉……算了，起码你不是他们的人。

Snake：怎么，你受伤了吗？

艾默里奇：我没事。刚才逃跑的时候扭伤了脚。

Snake：只是扭伤吗？这倒是没什么可担心的。

Snake：我要问你几个问题。是关于METAL GEAR的事。

艾默里奇：哦，METAL GEAR？

Snake：是的。METAL GEAR的真正用途是什么？

艾默里奇：METAL GEAR是机动型战区导弹防御平台，是用来拦截核导弹的……噢，当然只是防御性的了。

Snake：住口！我已经知道METAL GEAR根本就是一台核搭载的毁灭性武器！

艾默里奇：核搭载？你胡说些什么啊？

Snake：现在叛军就是打算利用METAL GEAR来发射核弹，你告诉我你不知道？！

艾默里奇：他们想把卸下来的核弹头装入METAL GEAR的TMD导弹舱？

Snake：错。从一开始演习的目的就是利用模型弹头测试METAL GEAR的核打击能力。这一切都是你开的头……叛军只是把它进行下去而已！

艾默里奇：不会的，你一定是弄错了……

Snake：是你们老板贝克亲口对我说的。

艾默里奇：不会吧……REX……搭载核导弹？

Snake：……你真的什么都不知道？

艾默里奇：真的……不知道……武器系统是由独立部门负责制造的……至于机身主体的总装则是总裁亲自监督。

Snake：贝克总裁？

艾默里奇：是的。他们从来没有明确告诉我要为REX装上什么武器。我……我只知道它配备了一门火神机炮、一台激光器、还有一门轨道炮。

Snake：什么？你说轨道炮？

艾默里奇：对。利用电磁力使弹丸获得极高的初速。这种技术起先是为星球大战计划开发的，不过中途又搁置了。后来在ArmsTech和利弗莫尔国家实验室合作的一个风险项目中我们成功地缩小了炮身的体积。现在那门轨道炮是装在REX的右臂上。

Snake：但METAL GEAR最主要的功能是发射核导弹。你会不会还遗漏了什么？

艾默里奇：METAL GEAR背上确实还有一个导弹舱，可以携带多达8枚导弹。可是……你的意思是，那原本就是用来搭载核导弹的？

Snake：没错……不过事情肯定没那么简单。因为，如果METAL GEAR只使用标准型核导弹的话，他们需要的实际数据早就已经齐备了。

艾默里奇：这……这可能吗？

艾默里奇：和我们联合开发METAL GEAR的利弗莫尔国家实验室一直致力于研制一种新型的核武器。他们利用NOVA和NIF激光核聚变实验装置和超级计算机辅助设计工作。

Snake：于是他们就在VR实验室里成功地把那种核武器开发出来了？

艾默里奇：对。可是你不能拿着一堆虚拟数据上战场去，他们要的是实际发射的数据。

艾默里奇：这就是他们用的超级计算机的一部分。接入系统之后，你就可以在一个虚拟环境里进行任何试验，不过当然都是理论性的……

Snake：所以这次演习就是用来测试真家伙的了。

艾默里奇：总裁他……他究竟都干了些什么？！万一恐怖分子真的发射了那东西……该死！……该死！！我真是个大傻瓜！都是我的错……

艾默里奇：实际上……我的祖父曾经参与曼哈顿计划的研究。那份罪恶感让他到死都受着自己良心的谴责……

艾默里奇：而我父亲……他出生在1945年8月6日……

Snake：广岛被原子弹袭击的那天……上帝还挺会开玩笑。

艾默里奇：三代人都是这样……艾默里奇家族准是受过诅咒，注定要和核武器扯上关系。

艾默里奇：过去我一直想利用科技为人类造福，可到头来被利用的却是我自己……科技为人类造福……这种事只是在电影里才有……

Snake：你到底哭够没有？冷静点吧！METAL GEAR到底在什么地方？在这基地的哪一部分？

艾默里奇：REX是在地下维护基地里。

Snake：那基地的位置呢？

艾默里奇：在通信塔以北。还有一大段路要走。

Snake：可以中止发射的应急超控系统也在那里吧？

艾默里奇：是的……在基地的主控制室里。你最好赶快行动。要是他们从一开始就打算发射，那么要用的弹道程序大概早就完成了。而且他们已经有好一阵子没叫我过去，显然已经用不着我，就是说，发射的准备工作一定都做好了。

Snake：取消发射的钥匙在梅丽尔手里，我们要和她会合才行。

艾默里奇：要是没办法中止发射，那就只好破坏METAL GEAR了。

艾默里奇：我来带路吧。

Snake：像这么个带法？你只会给我碍事。

艾默里奇：想摧毁REX的话你就要靠我帮忙。

Snake：我要的是你的脑子，不是你这个人！

艾默里奇：REX是我创造的。我有权利……不，我有义务去毁灭它。

Snake：要是能找到机会就赶快逃走吧。海岸安全的时候我会通知你的。

艾默里奇：但我再怎么逃也逃不出这座岛啊。

Snake：唉，好吧。

艾默里奇：那你打算怎样？

Snake：我想你找个安全的地方藏着，提供我需要的情报。你对这儿应该很熟悉，是吧？

艾默里奇：那当然了。不用担心，我还有这玩意……这用的就是刚才那忍者的隐形技术。猎狐犬部队本来已经准备使用的，但……有了它我就什么都不怕了，不管是脚扭伤还是别的什么。

Snake：这就好。不过我想还是让梅丽尔关照你一下更保险些。

CODEC

Snake：梅丽尔，博士他没事。

梅丽尔：这可放心了。

Snake：我想你过来保护他。你现在在哪儿？

梅丽尔：就在附近。

基因士兵：那边！她在那边！

梅丽尔：啊，不好！

梅丽尔：该死……我被发现了！

Snake：梅丽尔！怎么回事？

Snake：那边出事了。

艾默里奇：你是不是听见了什么奇怪的声音？某种音乐之类？

Snake：要怎样才能找到她？

艾默里奇：嗯……她穿着敌军的绿制服。

Snake：化了装是吗？

艾默里奇：她走路的姿势非常有趣，总是轻轻扭动着臀部的样子。

Snake：你看得还真仔细。

艾默里奇：这……她的臀部确实挺可爱嘛……

Snake：走路的姿势……

艾默里奇：既然她扮成了敌军，那你就得趁她单独一人的时候才去和她接触对吧。我知道有个地方是只有她一个人才会去的。

Snake：什么地方？

艾默里奇：开点窍嘛……

艾默里奇：给，这是4级的ID卡。

Snake：你有没有觉得哪儿不舒服？

艾默里奇：什么？

Snake：你感觉怎么样？真的没事吗？

艾默里奇：怎么搞的？突然关心起我来了？

Snake：噢，没什么……你没事我很高兴。

艾默里奇：莫名其妙的家伙。

Snake：大概是我神经过敏。我救的另外两个人都不明不白地死了。

艾默里奇：你真倒霉。

Snake：当我没说过就是了，博士。

艾默里奇：叫我Otacon吧。

Snake：Otacon？

Otacon：是Otaku Convention的缩写。Otaku指的就是我这种日本动画的Fans。

Otacon：日本是世界上最早成功制造出两脚步行机器人的国家。

Otacon：他们的机器人技术是第一流的。

Snake：那里面也有日本机器人动画的功劳了？

Otacon：的确。你也知道，我研究科学并不是为了制造核武器……

Snake：有哪个科学家不是这么说的？

Otacon：我当上科学家是因为希望有一天能造出像日本动画里那样的机器人。真的，我就是这么想的。

Snake：真是个幼稚的借口。

Otacon：你说的没错。我们确实难逃责任。科技上的飞跃往往由战争促成，最可怕的大规模毁灭性武器都是由那些梦想名留后世的科学家发明出来的。不过这一切都已经结束了，我绝对不会再参与这种可耻的谋杀。

Snake：随便。反正我只是想你为我提供情报。

Otacon：那当然没问题。我对整个基地的情况了如指掌。关于REX和这里的事问我准没错……另外，靠着隐形迷彩，我可以在军械库和食堂自由进出。需要弹药或者口粮的话，尽管对我说，我会给你送去的。我的频率是141.80。回头见……

只有梅丽尔会去的地方……女洗手间

梅丽尔：这已经是第二次了。传说中的Solid Snake是这么容易被人偷袭的吗？

Snake：是梅丽尔吗？现在你不能再假扮男人了吧。

梅丽尔：你这是什么意思？哼，这地方是不许男人进来的。



Snake：没想到你还这么有女人味。

梅丽尔：Snake，现在可不是调情的时候。况且，这样做纯粹是浪费时间。参军那时他们就用精神治疗消除掉我对男人的兴趣了。

Snake：还是那么牙尖嘴利……看来我没找错人了。你没受伤吧？

梅丽尔：没有。再怎么说我一直都化装成基因士兵的样子。

Snake：那你干吗又要改装？像原先那样你会安全得多。

梅丽尔：……我已经厌倦了把自己伪装起来。

梅丽尔：不，其实是……那套制服充满了血腥味……

Snake：那个标志是？

梅丽尔：什么？哦，这个吗？这是画上去的，并不是真的文身。很久以前我就已经是你们猎狐犬部队的Fans了，特别是你和伯父那样的人还在部队里那时。那时还没有现在那些什么基因治疗之类的，你们都是真正的英雄。

Snake：战争里根本就不会有英雄。我知道的英雄都已经死了……不然就是坐了牢。二者必居其一。

梅丽尔：可是，Snake，你自己不就是个英雄吗？

Snake：我不过是擅长于自己的工作而已，那就是杀人。对于雇佣兵来说战争无所谓胜负，胜利是属于民众的。

梅丽尔：没错，而你就是为民众作战的。

Snake：我从不为任何人战斗，除了我自己。我的人生没有目标，没有理想……

梅丽尔：别那么说。

Snake：我作战是因为只有在战场上、只有在我一次又一次死里逃生的时候，我才能感觉到自己还活着。

梅丽尔：什么？目睹别人的死让你感到自己还活着？

梅丽尔：你热爱战争，希望它永无休止地进行下去……难道真的就只有这样的人才会成为一流的战士吗？

Snake：你为什么不和我联络？

梅丽尔：我的Codec被打坏了。

Snake：是吗？

梅丽尔：哼，我们这样见面你不是应该更高兴吗？你是怎么认出我来的？

Snake：忘记一位女孩可不容易。

梅丽尔：这么说，你该对我有些好感啦？

Snake：你的臀部就很不错。

梅丽尔：哼，我知道了……先是我的眼睛，现在又轮到臀部了。接下来又该是什么？

Snake：在战场上，你根本没机会想接下来的事。

梅丽尔：对了，Snake，谈判进行得怎么样了？

Snake：毫无进展。

梅丽尔：那么一切都看你的了，是吗？

Snake：得有人去阻止他们发射核弹。

梅丽尔：可行的有两条路。一是直接破坏METAL GEAR，二是……

Snake：……用PAL卡取消发射。

Snake：贝克把那些钥匙卡交给你了吧？

梅丽尔：……那些钥匙卡？你说的是这个？

Snake：其余的在哪儿？应该有三张的。

梅丽尔：我就只拿到了这一张。

Snake：另外的两张究竟上哪儿去了？

梅丽尔：我不知道，总该是有的吧？要是找不着就只能摧毁METAL GEAR了。

Snake：METAL GEAR是在北面的一座地下基地里。

梅丽尔：带我一起去吧。这地方我比你熟。

Snake：你去只会给我添麻烦。你根本就没有经验。

梅丽尔：不会的！我保证！

Snake：到时要是出事了呢？

梅丽尔：你打死我好了。

Snake：我不喜欢浪费子弹。

梅丽尔：知道了。我会小心的……

梅丽尔：你都看见了……我不象别的女人那样化妆……我甚至难得照镜子。我从来就看不起那种女人。我一直梦想着能成为军人。但是我错了……其实那并不是我真正的梦想。我的父亲……当我还很小的时候他就在一次战斗中牺牲了。

Snake：你是想追随你父亲的脚步？

梅丽尔：也不全是。我觉得如果我也去当一名军人，也许就能更好地了解他。

Snake：那你成功了吗？

梅丽尔：以前我一直以为我是的。可是……现在我终于明白了。事实上，我根本就不敢正视自己。我不敢作出真正属于自己的人生抉择。但我绝不会再欺骗自己了。是时候该把自己好好看清楚了……我想知道我究竟是谁，我能做些什么……我想知道我为什么会以这种方式生存到今天。我想知道……

Snake：那就好好看个够吧。等下就没这样的机会了。你最好把脸也洗一下。

梅丽尔：嗯……

Snake：现在我们不是演习，不是闹着玩。每一场战斗的胜负都和我们的生死直接相关。这根本不是英雄不英雄的问题。如果你输了，你就得死。

梅丽尔：是的……

Snake：那支FAMAS还能用吗？

梅丽尔：已经没子弹了。

Snake：你是在哪儿搞到那把“沙漠之鹰”的？

梅丽尔：军械库呗。这是.50口径的AE（注：子弹的型号）……那里还有一把SOCOM，不过我没看上眼。

Snake：这么说我的眼光还真不怎么样。一个女孩用这种枪不嫌太大一点了吗？

梅丽尔：放心，这枪我对付得了。

Snake：来，用我的.45吧。

梅丽尔：告诉你，这样的枪我8岁就开始用了。它比我的内衣更加贴身。

梅丽尔：要到北边去的话，就必须经过这层楼上的司令室。陆上的通路已经被冰川封死了。司令室大门的安全级是5级，用这张卡就能打开。它是我在刚才那套制服的口袋找到的。

Snake：那家伙当时准是在把守什么机密重地。

梅丽尔：好，咱们出发吧。我对这里比较熟悉，我来带路好了。跟我来……

门外

梅丽尔：奇怪，卫兵都哪去了？

Snake：刚才的音乐又是怎么回事？00

梅丽尔：我留在这儿把风，你也准备一下吧？

司令室门前

梅丽尔：我的头……我的头很疼……

Snake：怎么了？

梅丽尔：别过来，Snake！

Snake：你没事吧？到底出什么事了？

梅丽尔：……没事。

梅丽尔：好了，我们走吧。

梅丽尔：请进吧，猎狐犬部队的英雄，司令官等着你呢。

司令室内对心理螳螂一战

梅丽尔：啊！

梅丽尔：Snake……你……喜欢我吗？

Snake：搞什么鬼……

梅丽尔：你喜欢我吗？

梅丽尔：抱住我，Snake！

Snake：你这是怎么了？

梅丽尔：快点……快点！过来吧，Snake，我想得到你！

Snake：什么人？！

梅丽尔：嗯？难道你不喜欢我？

面对被心理螳螂控制了的梅丽尔，Snake当然不会下杀手。

心理螳螂：没用的女人！

Snake：光学迷彩是吗？希望你不是只会玩这种把戏才好。

心理螳螂：你！你敢怀疑我的实力?！好吧，我这就让你看看……我为什么会被称为世界上最强的念动力和心灵感应大师。不，Snake，这根本用不着说。我就是心理螳螂。没错，这不是什么把戏。这是真正的力量。

心理螳螂：没用的。我说过了……我能看穿你所有的念头。

心理螳螂：认输吧！我知道你在想什么！

不过，这一次心理螳螂遇上了他人生的滑铁卢，Snake完全掌握了他的行动。

心理螳螂：什么?！你不怕我的读心术！

心理螳螂：为什么？为什么我的读心术起不了作用？

不甘心的心理螳螂再次将梅丽尔唤起，试图以梅丽尔的死来威胁Snake，不过，他再次失算了……

心理螳螂：你确实挺厉害的，不过我已经看出你的弱点了。

心理螳螂：梅丽尔，给我站起来！对，就在他面前……把你的脑髓打出来！！

梅丽尔：啊！！

Snake：住手！梅丽尔!!

Snake用M9使梅丽尔晕倒。

心理螳螂：不！岂有此理！不可能！！

打倒心理螳螂之后

CODEC

Snake：上校，梅丽尔不会有事的。

坎贝尔：谢谢，Snake，我欠你一个人情。

Snake：心理螳螂已经被打倒，梅丽尔应该很快恢复正常了，是吧娜奥米？

娜奥米：是的……

娜奥米：不过……你为什么要花这么大力气去救她呢？

娜奥米：是看在上校的分上？……还是……还是因为你喜欢她？

Snake：我不想看着一个女孩死在我面前。

娜奥米：噢，是吗？从什么时候起你也会为别人的死感到不安了？

坎贝尔：娜奥米！没错Snake确实杀过很多人……但那并不等于他就是那种没人性的冷血动物。

Snake：没什么，上校。她是对的。

娜奥米：……

与心理螳螂之间的对话

心理螳螂：原来……你用了另一个……（注：使用非1P手柄打败心理螳螂才会有这句台词。）

心理螳螂：我……我毕竟还是无法预知未来……

Snake：强者无需预知未来，他们可以自己创造。

心理螳螂：也许是吧……不过我已经看清了你的未来……

心理螳螂：要去METAL GEAR的地下维护基地，你就必须走那条暗道……暗道的入口在书架后面。陆地上的通路……已经被冰川阻断。到通信塔那儿去吧，你可以从两塔间的过道通行。

Snake：为什么要告诉我？

心理螳螂：我是个读心术者。在这一生里，我读遍了千千万万的男人和女人……读遍了他们的过去、现在和未来……

梅丽尔：啊，他的脸……

心理螳螂：在我所观察的每一个灵魂里……都充塞着同样的欲望，传宗接代的自私而原始的欲念……我已经受够了。这个星球上的所有生物……它们的存在就只为了盲目地把自己的DNA延续下去。人类就是按照这个样子被创造出来的。所以才会有战争……

心理螳螂：但你……你是不同的……你和我们一样，我们既没有过去，也没有未来，只是短暂地生存于瞬间。生存就是我们惟一的目的。人类并不是为了互相造福而生的。从降临到世上的那一天起，我们就注定要给彼此带来悲痛与不幸……

心理螳螂：我深入的第一颗心灵属于我的父亲，但那颗心里只有对我的厌恶和憎恨。我的母亲死于难产……他因此而恨我入骨……我想他总有一天会杀死我的。从那一刻起，我的未来就消失了。我也抛弃了过去的一切……当我清醒过来的时候，村子已经被大火吞噬……

Snake：你毁掉村子就是为了……埋葬你的过去？

心理螳螂：看得出你也经历过那种痛苦。是的……在这点上，我们确实是一样的……有了你这种人，这个世界才会更加有趣……

心理螳螂：我从来没有赞成过头儿的所谓革命……对他那征服世界的梦想也毫无兴趣。我只是想找个借口，好让自己尽可能多杀人。

梅莉尔：你这个怪物！

Snake：让他说吧。他的时间不多了。

心理螳螂：我已经见到了真正的邪恶……你，Snake。你和头儿一样……

心理螳螂：不，你比他更可怕。比起你来，我还不算太坏。

心理螳螂：……刚才我也侵入了她的内心。

Snake：你是说梅丽尔吗？

心理螳螂：我看见了你……在她心中你占据了很重要的位置。

Snake：很重要的位置？

心理螳螂：是的，很重要。不过我还不能确定你们的未来是否联系在一起。

心理螳螂：我有个最后的请求……

Snake：说吧。

心理螳螂：我的面具……帮我戴上它。

Snake：好的……

心理螳螂：不戴面具……周围的人的思想都会强行涌进我的脑海。在我死之前，我不想再被人打扰，我想在自己的世界里静静地度过。

心理螳螂：……我可以帮你打开那道门。想知道你们的未来，就走那条路吧。

心理螳螂：这是我有生以来第一次……用自己的力量去帮助别人。

心理螳螂：多么奇怪……这种感觉……

心理螳螂：……竟然……

心理螳螂：……如此奇妙……

心理螳螂的那张的丑脸似乎也变得不是那么可怕了……

Snake：走吧，梅丽尔。

梅丽尔：对不起……

Snake：梅丽尔？

梅丽尔：我怎么能那样轻易就被Mantis控制住呢……

Snake：要是你打算留在这儿自怨自艾，我只好先走了。

梅丽尔：你说得对。

Snake：不要随便怀疑自己。你应该从这次的事吸取教训，让自己变得更坚强。

梅丽尔：你是对的。对不起，我不会再胡思乱想了。

梅丽尔：Snake，能问你一件事吗？

Snake：什么事?!

梅丽尔：就是……刚才心理螳螂说的……我想知道……

Snake：想知道什么？什么事非现在问不可？

梅丽尔：呃，没……没事了。对了，告诉我吧，Snake，你叫什么名字？我是说，你的真名？

Snake：名字在战场上毫无意义。

梅丽尔：年龄呢？

Snake：足够让我明白死亡是怎么回事。

梅丽尔：有家人吗？

Snake：没有，但我是在许多人的教养下长大的。

梅丽尔：喜欢的人呢？

Snake：我对他人的生活向来不感兴趣……

梅丽尔：那你一直就这么孤零零的……心理螳螂说的对……

Snake：别人的介入只会使我的生活变得错综复杂。我不想和任何人有不必要的瓜葛。

梅丽尔：……你是这样的寂寞、悲哀……

Snake：来吧，我们该走了……

洞穴

梅丽尔：这地方是不是有狼？

Snake：狼狗。爱斯基摩犬和狼的混种。

梅丽尔：你怎么会知道得那么清楚？

Snake：我是狗拉雪橇赛手，常和它们打交道。

梅丽尔：我来带路好了。跟我来吧，Snake。

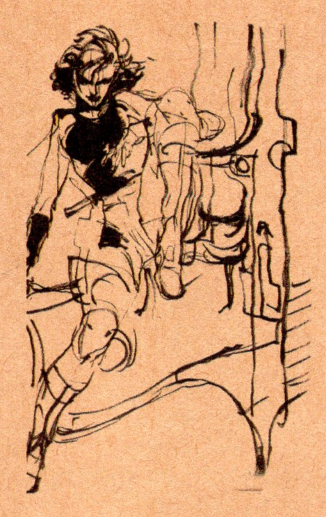
不过，这些大狗对这位狗拉雪橇赛手似乎并不怎么友好……

梅丽尔：Snake，怎么搞的？我还以为你对付狗很有一套呢。

狙击之狼，一个听起来非常残



忍的名字，事实也正是如此。毫无经验的梅丽尔被轻易地命中，Snake面对梅丽尔的请求，别无选择……只是想不到之后还是一个圈套……奥塞罗特望着自己失去的右手，如果不是Liquid的吩咐，恐怕Solid Snake的传说就要至此终结了。此时在Snake留下了一个大大的疑问：为什么Liquid闭口不提死去的DARPA局长唐纳德·安德森呢？



通信A塔前

梅丽尔：他们在这里布下了地雷。还是我带路吧。先留在这儿别动，好吗？

Snake：可是现在雷达正受到干扰，探雷器也派不上用场了。

梅丽尔：看我的。

梅丽尔：怎么样？挺厉害吧？

Snake：你怎么会知道地雷的位置？

梅丽尔：说起来确实有点离奇。就在心理螳螂侵入我意识那时，我感应到了他对雷场的记忆。是不是开始佩服我了？

Snake：呃……算是有那么一点儿吧……

梅丽尔：就只一点儿吗？

Snake：梅丽尔！？

梅丽尔：有事吗？

Snake：梅丽尔，趴下！

梅丽尔：啊——！

Snake：梅丽尔！！

梅丽尔：啊——

梅丽尔：Snake……别管我，快跑……

Snake：梅丽尔……

梅丽尔：你说得对……我确实还是个菜鸟……

Snake：别怕，梅丽尔。他们想要的是我。

梅丽尔：是的……连我都看得出来。这种招数已经老掉牙了……敌人的狙击手用我作饵引你上钩。

Snake：该死！

梅丽尔：Snake，你打死我吧！

Snake：胡说什么！

梅丽尔：我的手枪……

梅丽尔：……我自己没办法够得到它……

Snake：不要乱动。

梅丽尔：我说过……

梅丽尔：……不会给你添麻烦的！我……

梅丽尔：我……我还能帮忙。

梅丽尔：……我想帮助你！

Snake：闭嘴吧，别再浪费体力了！

梅丽尔：我是个傻瓜，一心想要成为军人……战争是残酷的……它根本不象我想的那么浪漫。求求你，Snake！你一定要活下去！好好活下去，不要对人类失去信心……看在我分上！……快走吧！

CODEC

坎贝尔：梅丽尔！

坎贝尔：那群畜生！！

Snake，这是个圈套！那个狙击手想把你引出去！他等着你去帮助梅丽尔，好趁机把你干掉……千万别上当！

娜奥米：那一定是“狙击之狼”，猎狐犬部队的头号狙击手。

Snake：按说狙击手干活总是有搭档的，但……这家伙喜欢单独行动？

娜奥米：我很了解她。她可以几小时、几天、几星期地等下去，她是无所谓的。她只是一直就那么监视着，等着你自己送上门去。

Snake：大概是吧，但梅丽尔是撑不了那么久的……

娜奥米：Snake，在你那儿能看见她吗？

Snake：从这里到通信塔没有任何藏身之处。她肯定是在那座塔的二楼。

坎贝尔：如果Wolf真的在塔上，那你的一举一动都逃不过她的眼睛！那个位置太有利了！

坎贝尔：在这种距离用一般的武器是无法还击的，你要搞一支狙击步枪！

Snake：不用说了，上校！

坎贝尔：……

Snake：……我一定会把梅丽尔救出来的，不管付出什么代价。

坎贝尔：好的……谢谢。

娜奥米：……

Snake：怎么了，娜奥米博士？

娜奥米：没什么……没想到你竟然肯牺牲自己……说到底，你的基因决定了你只是个军人，不是救世主。

Snake：想说我只会自己逃命是吧？

娜奥米：我不会那么说，可是……

Snake：我不知道我那见鬼的基因到底怎么回事，反正我不在乎！我只是按本能去做。

娜奥米：就像动物一样？

Snake：我会把梅丽尔救出来的。这根本用不着什么借口。

娜奥米：那好吧……

Snake：我也绝不是因为什么人才去做的，我只是为了自己。

Snake：放心吧，上校！

坎贝尔：谢谢你，Snake。谢谢。

娜奥米：……我明白了。对不起。

拿到狙击枪后折回
通信A塔入口处

基因士兵：不许动！

Wolf：在这么近的距离上是不可能失手的了。把枪扔过来吧，慢慢地……

Wolf：你根本就不该回来的……愚蠢的家伙！

Snake：哼，是个女狙击手。

Wolf：世界上最出色的刺客三分之二都是女人，你不知道吗？好了，你是想现在就死呢，还是等你那位同伴死了以后才死？哪样比较好些？

Snake：在干掉你以前我还不想死。

Wolf：你真是这么想的吗？不管怎么说至少精神可嘉。

Wolf：我就是狙击之狼，从来没有人能从我的枪下逃生。

Wolf：你是一头……很特别的猎物……

Wolf：……懂吗？

Wolf：我已经在你身上做好记号了。

Wolf：……我不会忘记的。在你死掉之前……我会一直想着你。

Wolf转身离开，一个士兵用枪托狠狠地将Snake砸倒

基因士兵：马上带走！

医疗室

Liquid：先别杀死他……我要的是活口。

奥塞罗特：交给我好了。

Liquid：我可不想再看见DARPA局长那种“意外”了。

Wolf：没错。他是我的猎物，是属于我的。

Liquid：听得见我的话吗，Solid Snake？

Wolf：他比我预料中更不好对付……

Liquid：你知不知道我是谁？

Liquid：我就知道总有一天会和你见面的。这世上有个人，他夺走了本该属于我的一切……夺走了我与生俱来的权利。那个人就是你。

Liquid：至于我……我就是被你剥夺了所有存在价值的人。

Liquid：到了今天，经过众多兄弟们的牺牲……经过30年的漫长岁月，我们俩终于见面了。

Liquid：光明……

Liquid：……和黑暗。

Wolf：你也要他的DNA吗？

Liquid：当然。趁他还活着先取一份样本。对治疗士兵们的基因突变有帮助。

Wolf：这样就能把他们治好吗？

Liquid：不行。那还得靠Big Boss的DNA。

Wolf：他们答应我们的条件了没有？

Liquid：还没有。

Wolf：他们不会答应的。那些人通通都是些伪君子。

Liquid：你们库尔德人是这么看的吗？

Wolf：政治一向是他们的命根子。

Liquid：说得对。所以他们绝对不敢让他们那宝贝核武器走漏半点风声。

奥塞罗特：头儿，咱们的客人好象已经醒了。

Liquid：还真是挺像的嘛。你说是吗，我的好弟弟？嗯，到底是弟弟还是哥哥呢？我也说不准……管它呢，怎么都行。反正所谓“Big Boss之子”中还活着的就剩我们俩了。

Liquid的通讯机响起

Liquid：是我……什么？那又怎么样？那群白痴！好吧，Raven，我马上过去。

Liquid：看样子他们是不肯答复了。好，就按原计划，10小时后发射第一枚核弹。

Wolf：该死的美国猪！

奥塞罗特：头儿，这次你可真是走了眼啦。

Liquid：怪了……一般说来往往都是美国人主动提出谈判的。他们有恃无恐，难道是还有什么绝招不成……

奥塞罗特：那现在就该轮到它说话了，是吧？让这个世界看看它的力量，再准备迎接一段新的历史。

Liquid：我得上那边去关照一



下发射前的准备工作。奥塞罗特，这儿就交给你了。

奥塞罗特：你呢，Wolf？留下来看表演怎么样？

Wolf：我没兴趣。该去喂家人了。

左轮：哼，你宁愿去看你那群狼是吧？

Liquid：奥塞罗特，别再像上次那样弄得一团糟了。

奥塞罗特：得了，我解释多少遍了，那是意外。我怎么想得到他一个坐办公室的居然会那么顽固。

Liquid：这是因为他们用催眠疗法加强了他的精神防御。

奥塞罗特：头儿，那忍者的事又该怎么办？

Liquid：他已经杀了我们12个人。那家伙大概是个神经病。

奥塞罗特：就是那混蛋砍了我的右手……他到底是怎么溜进来的？

Liquid：说不定我们的人里出了奸细……心理螳螂死了，贝克和章鱼的死因也该尽快查清楚了。

Liquid：现在人手已经够紧张的了，你最好别把这种无聊的拷问表演搞个没完没了的。

奥塞罗特：什么拷问？这叫审讯！

Liquid：随你便好了。

Liquid：兄弟，待会儿见。

Wolf：你那女人还活在世上……

Snake：梅丽尔？

Wolf：回头见吧……我的帅哥。

奥塞罗特：又来了。每次她盯上什么猎物，马上就把其他一切都抛在脑后了。有时她简直爱他们爱得要死，说真的，他们也确实得死。

奥塞罗特：好了，现在只剩我们俩了。怎么样，你感觉如何？

Snake：还不错嘛。这张床挺舒服的，我一躺上去就瞌睡了。就是一个人睡觉有点寂寞。

奥塞罗特：很高兴你还讲得出这种话。没错这当然是一张好床……等下我还要让你见识见识它另外一些更好的功能。

Snake：我的装备呢？

奥塞罗特：别急，都在那儿放着呢。华盛顿肯冒这么大的险派你过来，那些人准是对你的实力很有信心是不是，跑腿的小子？

Snake：……METAL GEAR装备的是一种新型的核弹头，对吧？

奥塞罗特：你干嘛不去求坎贝尔把整个故事讲给你听呢？

Snake：上校知道？

奥塞罗特：顺便问一句，你是不是从贝克手上拿到了一张光盘？

Snake：是又怎么样？

奥塞罗特：就那一张盘了吗？没有其他数据了？

Snake：什么意思？

奥塞罗特：没有副本吗？要是没有那就最好。

Snake：梅丽尔怎么样了？

奥塞罗特：她还没死。Wolf这次可真是大发慈悲啦。不过你想她继续活下去的话，最好就是立刻开始老老实实地回答我的问题。

奥塞罗特：你已经拿到了一张钥匙卡，另外那两张在什么地方？卡片上到底有些什么花样？

Snake：花样？

奥塞罗特：贝克那老滑头说的，用那钥匙还有些窍门。

Snake：鬼才知道。

奥塞罗特：好吧，没关系。

奥塞罗特：Snake，下面我们就来玩个小游戏，好让我看看你究竟是个什么样的人。等下你要是受不了那份罪，只要认输就可以少吃点苦头。不过我可以告诉你，如果你真的那样做，那女孩的性命就是我的了。

奥塞罗特：快速按O键可以恢复体力。要是你觉得受够了，那就按Select键屈服。当你的生命值减到零，游戏就结束。这里是不许投关的，懂吗？

奥塞罗特：别想用连发键蒙混过去，那是骗不过我的。

奥塞罗特：我马上就要给你来点儿高压电。如果时间不是太长的话，你是死不了的。

奥塞罗特：知道吗？电刑这玩意其实是法国人想出来的。

Snake：法国电影我倒也看了不少，这种谬论可还是第一次听到。

奥塞罗特：你确实很顽强，Snake。不过我有个坏消息要通知你，你连战俘都不是，只是一名可怜的人质而已。日内瓦公约保护不了你，也没有什么人会赶来救你的。

奥塞罗特：开始害怕了吧？害怕就对了……这是正常现象。好了，游戏开始。

成功通过电刑

奥塞罗特：你骨头还挺硬的。

奥塞罗特：嗯，我看这次也差不多了，再怎么说你总是头儿的兄弟。

奥塞罗特：你的兄弟……他是个了不起的家伙。还有谁能像他那样用Hind击落两架F-16呢。我看那个"Les enfants terribles"计划也不算彻底失败。他就是可以实现我梦想的那个人。

将Snake关进牢房

Snake：看来有人已经比我先到了……

Snake：是DARPA局长？！……吁……这味儿……

基因士兵：阿——嚏——！！！见鬼！……我感冒了……

基因士兵：那女人真该死！把我的衣服都扒光了！

CODEC

坎贝尔：Snake，你没事吧？

Snake：现在已经好多了……

娜奥米：梅丽尔呢？

Snake：……也被他们抓住了。

坎贝尔：Snake，政府已经决定不答应他们的要求，我们正看看能不能再争取到一些时间。

Snake：够了，上校！你究竟还想装到什么时候？梅丽尔的事我很惭愧，但你的谎言也该到此为止了！

坎贝尔：你在胡说些什么？

Snake：那好吧。从一开始设计METAL GEAR的目的就是为了发射新型核弹，对不对？

坎贝尔：！

Snake：从一开始你就知道了，是不是？

坎贝尔：……

Snake：为什么要瞒着我？

坎贝尔：……对不起……

Snake：那是机密对吧？

Snake：……你太让我失望了。

Snake：METAL GEAR计划……先进核武器秘密研发……

Snake：这事白宫知情吗？它究竟还牵连了多少秘密？

坎贝尔：就我所知，到昨天为止，总统尚未掌握REX计划的详细资料。

Snake：所谓的"Need to know原则"是吧。

坎贝尔：现在是敏感时期，即使只是次临界核试验也会引起很大的轰动。

Snake：这理由挺不错。

坎贝尔：是的。另外，总统明天就要和他在俄罗斯的那位老对手签署START3了。

Snake：原来如此。那个期限就是这样定下来的。

娜奥米：没错。所以我们绝对不能让这次恐怖活动传出去。

坎贝尔：你知道，我们尚未正式批准START2，TMD系统的争端也没有得到妥善解决。这关系到总统的名誉和美国作为头号超级大国的地位。

Snake：这样说来你还是出于爱国心切不得已才把宪法撇在一边的？

坎贝尔：拜托，Snake，你一定要阻止他们……

Snake：那关我什么事？

坎贝尔：因为就只有你一个人能办得到。

Snake：既然是这样，那就把那种新型核弹的事和盘说出来吧。

坎贝尔：我已经说过了，细节上的事我也不清楚。

Snake：我会信你才怪！

坎贝尔：……

Snake：再说，既然事态真的这么严重，你们为什么不干脆按他们说的去办？把Big Boss的尸体交出来，不就结了吗？

坎贝尔：你要明白……

Snake：还有别的原因是吧！你到底还有什么事没对我说？

娜奥米：众所周知，总统已经明确地表示他反对人类遗传实验。我们不能让外界知道那支基因军团的存在。

Snake：除此之外呢？

坎贝尔：……

Snake：哼，你见鬼去吧！

坎贝尔：对不起……

Snake：DARPA局长的尸体就在我这儿。

娜奥米：可怜的人。

Snake：奇怪的是，看上去他似乎已经死了好几天。

Snake：而且他的血也被抽干了。

坎贝尔：抽干了?!

娜奥米：也许是为了防腐？

Snake：我不知道。

娜奥米：但局长不是几个小时之前才死的吗？

Snake：没错。问题是他的尸体已经开始腐烂了。

娜奥米：这到底是怎么回事？

Snake：他血液里有什么东西对他们有用？

娜奥米：会吗？也就只有纳米计算机和追踪器而已。

坎贝尔：局长是不是已经供出了起爆密码？

Snake：恐怕是的。看样子他们已经拿到了全部两组密码，发射工作也准备得差不多了。

坎贝尔：该死！还有办法阻止他们吗？

Snake：好像有某种应急超控系统可以中止发射。那是ArmsTech秘密设置的应变措施。但要用三张特制的钥匙卡才能启动。

坎贝尔：知道钥匙在哪儿吗？

Snake：我拿到了其中一把。但另外两把在哪儿就不知道了。

Snake：再说我又被关在这鬼地方。

坎贝尔：我们已经别无选择，别管什么钥匙了。现在你应该以摧毁METAL GEAR为第一目标。

坎贝尔：把这全部责任都推在你一个人身上，我很惭愧。但你已经是我们惟一的希望了。想办法逃出去，尽快赶到通信塔吧。

坎贝尔：另外……

Snake：什么事？

坎贝尔：我知道已经求了你很多……

Snake：梅丽尔，对吗？

坎贝尔：是的……

Snake：我会把她救出来的。

坎贝尔：谢谢。

第二次电刑

基因士兵：Snake，表演时间到啦。奥塞罗特叫你去。

奥塞罗特：我在阿富汗、莫桑比克、厄立特里亚、乍得都打过仗。在那些穆斯林游击队员中间，我"Shalashaska"的外号叫人闻风丧胆。我是俄罗斯的GRU训练出来的，我可不象克格勃那伙脓包。对我来说，这根本不是拷问，只是一种消遣罢了。

Snake：我看你们也就是些虐待狂。

奥塞罗特：我说过了，别把我和那些穿制服的傻瓜混为一谈。

奥塞罗特：好了……可以开始了吗？

成功通过

奥塞罗特：这是个可悲的时代。帝国主义、极权主义，体制改革……20世纪的俄罗斯固然是有它自己的问题，但至少人们还有一个统一的意识形态。俄罗斯现在什么都没了。

Snake：他们面对的是自由和强权之间的斗争。在这场斗争里，他们树立了新的民族精神。

奥塞罗特：头儿在俄罗斯政府高层有位密友，现在是Spetsnaz的首脑。他已经同意购入这套新型核武系统。那部Hind就是交易的定金。

Snake：这么说你是为钱的问题来的啦？

奥塞罗特：我要的不是钱。我只希望大俄罗斯早日重生……去领导一种崭新的世界秩序。

"弗兰克·杰格"。当这个名字从Snake口中说出的时候，一向冷漠的娜奥米竟然变得激动起来……Snake明白坎贝尔上校的身不由己，仍把他当作自己的朋友。Snake对于朋友、对于战争的理解，娜奥米表示无法认同。是逃出牢房的时候了。

CODEC

坎贝尔：没事吧，Snake？

Snake：还行……没什么可报告的。

娜奥米：Snake，有什么我能帮忙的吗？

Snake：别的都好，就是右手很疼……

娜奥米：……可怜的Snake。

娜奥米：我这就提升你血液中镇痛剂的浓度。

Snake：好的，不过记住别用安非他明，那玩意会叫我兴奋得过了头。

娜奥米：听这口气你的情况似乎还不算太坏嘛。

Snake：娜奥米，和我聊一会儿吧。可以让我分散一下注意力。

娜奥米：你想我说些什么呢？

Snake：什么都行。

娜奥米：但……我实在不是一个健谈的人。

Snake：就当我求你了……对了，谈谈你自己怎么样？

娜奥米：我自己？我不知道该怎么说。

Snake：有家人吗？

娜奥米：……对我来说这并不是令人愉快的话题。

Snake：我自己就没有什么亲人……不，等一等，过去曾经有一个人，他说他就是我的父亲……

娜奥米：那他现在呢？

Snake：已经死了。

Snake：……我亲手杀的。

坎贝尔：Big Boss。

娜奥米：什么？Big Boss?！我完全不知道。

坎贝尔：你当然不会知道。那是6年前在桑给巴尔的事了……在那里发生过的一切只有Snake和我清楚。


©Yoji Shinkawa

娜奥米：那……他的话是真的吗？他真的是你父亲？

Snake：他是那么说的……我知道的也就这些。

娜奥米：你明知他是你父亲，却仍然狠得下这个心？

Snake：嗯。

娜奥米：为什么？

Snake：他就希望是这样。再说，有些人本来就是罪有应得……

娜奥米：那是弑父啊……

Snake：嗯。那就是心理螳螂所说的……我们的共同之处。

娜奥米：就因为这你才离开猎狐犬部队的吧？

Snake：不能这么说，我只是想找个地方静静地待上一会儿。阿拉斯加是再好不过的了……

娜奥米：……Snake。

娜奥米：……我也没什么真正的亲人。是哥哥供养我读完了大学。但我们并不是亲兄妹，他的年纪也比我大很多。

Snake：他现在怎么样了？

娜奥米：……他已经死了……

Snake：对不起……

娜奥米：Snake……

娜奥米：……你有心爱的人吗？

Snake：干我们这一行的人，是很难再相信别人的。

娜奥米：朋友呢？

Snake：……罗伊·坎贝尔……

坎贝尔：我？到这时候你还肯叫我"朋友"？

娜奥米：就只他一个吗？

Snake：不，还有……弗兰克·杰格（Frank Jaeger）。

娜奥米：你说什么？

坎贝尔：Big Boss的左右手，全猎狐犬部队惟一拥有"Fox"代号的人。

坎贝尔：……灰狐。

娜奥米：……

Snake：我从他那儿学到了很多……

娜奥米：可是……后来你们俩不是都想置对方于死地吗？

Snake：是的。在桑给巴尔那时。不过那并非出于私人恩怨。

Snake：……我们只是分属敌对阵营的两名职业军人，如此而已。

娜奥米：而你们仍然把对方看作朋友？

Snake：很难接受吗？

Snake：友情是不会因为战争而终结的。

娜奥米：疯子！

Snake：我们初次见面是在战场上。当时他是Outer Heaven监狱里的一名俘虏，但在我眼中他根本不像一个囚徒。他很酷，头脑清醒、思虑周详。那时我经验还浅，是他让我明白到真正的特工是什么样的。

娜奥米：你对他的一切都很了解？

Snake：不。我们从不谈及各自的私人生活。我们之间的某种默

契……

Snake：当我们又一次在战场上碰头时，我们已经是敌人了。

Snake：我们在一片雷场上徒手决斗。我知道在绝大多数人看来这种想法有点不近人情。但我们只是履行各自的职责而已。那和体育比赛没什么两样。

娜奥米：你们这些男人！你们简直是一群野兽！

Snake：你说得对。我们是野兽。

娜奥米：好吧，如果你们真的是朋友，那忍者的态度又该怎么解释？

Snake：我不知道。

娜奥米：是你的基因在作怪……它们使你充满了暴力倾向！

Snake：又是基因，娜奥米，你真是三句不离本行。

Snake：话说回来，你是怎么研究遗传学来的？

娜奥米：……我一直不知道我的父母是谁、不知道他们长得什么样子。我想，我之所以对遗传学产生兴趣，大概是因为想弄清楚自己为什么会以现在这种方式生存。

Snake：于是你就开始研究DNA？

娜奥米：是的。我觉得如果我仔细研究自己的基因构造，说不定就能知道我究竟是什么人。我认为，通过分析一个人的遗传信息，我应该可以填补那人记忆中的空白部分。

Snake：记忆是储存在DNA里的吗？



娜奥米：这还不能肯定。但现在我们已经知道，人类在遗传学上的命运完全取决于他们的DNA里那四种碱基的排列顺序。

Snake：那我的命运是怎样的呢？我的DNA序列你是知道的。

娜奥米：你的命运？我……

娜奥米：……对不起，我说不上来。

Snake：那当然了。你是科学家，不是预言者。

娜奥米：……

基因士兵：……噢！我的肚子！

基因士兵：唉……见鬼！

Otacon：是我！

Snake：Otacon！

Otacon：想不到你也被抓起来了！

Snake：快救我出去！

Otacon：放手！疼死了！

Snake：我叫你救我出去！

Otacon：你这是什么态度？有你这样求人的吗？快放手！

Otacon：哎，他们竟敢把人关在这种笼子里！

Otacon：……好难闻的味儿！

Snake：都是因为他。

Otacon：天哪！这不是DARPA局长吗？

Snake：要是你还不快把我弄出去，用不了多久我就和他一样了。

Otacon：那伙混蛋！

Otacon：房门锁上了，ID卡派不上用场，得想办法找到钥匙。

Snake：那你又是干什么来了？

Otacon：我……我给你带了点吃的。不够的话，下次我再多拿些来。还有，这是6号卡，可以打开电刑室那边的门。

Otacon：对了，还有这个……

Snake：这是……

Otacon：是Wolf给我的手帕。

Snake：她给你？为什么？

Otacon：我也不知道为什么，不过她对我挺好的。

Snake：真是典型的斯德哥尔摩综合症。

Otacon：我一直照料着基地里的狼狗。这儿被接管以后，那些人本来想把它们全都打死，是Wolf制止了他们……当我问起的时候，她甚至还让我去喂它们。她很喜欢狗。我想她肯定不是坏人。Snake，请别伤害她。

Snake：醒醒吧白痴！看她对梅丽尔干了些什么！

Otacon：嗯，我能做的就只有这么多……

Snake：叛军随时可能发射核弹！我必须阻止他们！

Otacon：那你得经过通信塔到北边去……

Snake：你得先把我弄出去！

Otacon：别这样好不好，我已经尽力了！

Snake：那卫兵就有钥匙，你快去把他干掉！

Otacon：饶了我吧！我可不是你！我怎么干得掉他？

Snake：你非干不可！

Otacon：我会没命的！

Otacon：对不起，Snake，能做的我都做了……

Snake：嗯？

Otacon：大事不好，他回来了！……我、我先走啦！

Snake：等一等！

基因士兵：见鬼！那感冒药害我睡着了……什么玩意，吃了一点也不见效！

基因士兵：困死我了……要是我来回转转，说不定……

基因士兵：啊！这下好多了……

若躲在床下

基因士兵：啊?！他跑了！

若被发现

基因士兵：你钻到床底下干吗？

若使用番茄酱装死

基因士兵：搞什么鬼？

若装死失败

基因士兵：你拿着那瓶番茄酱瞎摆弄个什么劲儿？

若逃出时把守卫引入电刑室

基因士兵：唔……！！！

基因士兵：……又来了！！……噢……

米勒教官对娜奥米的过去似乎相当感兴趣……

通信A塔前

CODEC

坎贝尔：Snake，关于梅丽尔……

Snake：上校，对不起……

坎贝尔：你听我说。

Snake：是我没把她保护好。

坎贝尔：Snake……她是个军人。

坎贝尔：她应该明白有战争就肯定会有俘虏。

坎贝尔：她是自愿参军的。我相信她早就有这个心理准备了。

Snake：不，你错了……

坎贝尔：？

Snake：梅丽尔一直认为她必须成为军人……认为那是她惟一的选择。

Snake：她说这样做可以让她和她那过世的父亲在感情上更加接近。

坎贝尔：她真是那么说的？

Snake：其实她根本就没准备好上战场。我不该对她那样严厉的。

Snake：……都是我的错。

米勒教官：这可不像是你啊，Snake。

坎贝尔：教官？有事吗？

米勒教官：我知道这样偷听很不礼貌，但我实在是再也听不下去了。

Snake：教官！

米勒教官：Snake，事情已经发生了，你可以后悔，可以道歉……这都是人之常情。但你不能为了一件无法挽回的事不断自责，这样下去你会疯的。

美玲：教官说得对。别再责备自己了。你可是传说中的英雄啊。

美玲：我相信梅丽尔会没事的。

Snake：美玲！……

坎贝尔：Snake，别再想梅丽尔的事了。全力对付Liquid吧！梅丽尔一定也希望你这样做。

Snake：你说得对。如果梅丽尔在这儿她也会这么说的。

娜奥米：……Snake？

Snake：怎么？

娜奥米：梅丽尔……对你来说，她似乎挺特别？

Snake：她确实很特别。这附近像她那样的女孩并不多。
娜奥米：……我不是这个意思……
Snake：她是上校的侄女……也是一位战友。
娜奥米：仅仅是这样吗？坦白些吧……
Snake：……你好像是在审问我。
娜奥米：不，我只是……
坎贝尔：我看这都是基因造成的……
Snake：基因？上校，怎么连你也扯起基因来了？
坎贝尔：因为我想起了娜奥米的祖父。
坎贝尔：娜奥米说胡佛［注：J. Edgar Hoover(1895～1972)，1924～1972年间任FBI局长。］那时他一度做到FBI的助理局长。
Snake：是真的吗？
娜奥米：是的……没错，他是日本人，后来做了专门打击黑手党的秘密缉查官。
米勒教官：那是什么时候的事？
娜奥米：啊……我想大概是50年代吧。
米勒教官：什么地方？
娜奥米：……应该是在纽约……
米勒教官：娜奥米，你不是说自己一个亲人都没有吗？
娜奥米：这……这是我长大以后才查出来的。
娜奥米：等我了解到他的生平时，祖父早就已经去世了。我甚至没机会和他见上一面……
坎贝尔：哦……
娜奥米：……祝你好运，Snake。
坎贝尔：Snake，万事要小心。

通信B塔9楼

Snake：嗯？
Otacon：别开枪！是我！别开枪，Snake，是我啊！
Snake：Otacon？你是怎么来的？
Otacon：我来得可不像你那么引人注目。我畏高。
Snake：你都看见了？
Otacon：都看见了。我躲在他们的货车上，搭了一程顺风车……托隐形迷彩的福。
Snake：但你又是怎么上来的？
Otacon：坐电梯呗。
Snake：一楼那儿的楼梯已经断了。
Otacon：所以我才坐电梯的嘛。
Snake：那时电梯还能用？
Otacon：能用……当然能用。
Otacon：你这家伙……你实在太神了……就象电影里那些无所不能的男主角。
Snake：不，你错了……在电影里，男主角从来不会让女孩身陷险境……
Otacon：……你是指梅丽尔？……对不起，你别往心里去……
Otacon：Snake，有件事我一直很想问你。我就是为了这个才那么大老远跟来的。
Otacon：你是不是也曾经……爱过什么人？
Snake：你特地赶来就为了问这个？
Otacon：不，我是说……我……我只是想知道你们军人是不是也会突然爱上别人……
Snake：你到底想说什么？
Otacon：我想问的是……你认为，即使是在战场上，也会有爱情产生吗？
Snake：我想是的。我觉得，无论是在什么时间，什么地方，人们都可能相爱。可是……如果你真的爱上了一个人，你就必须有能力去保护她……
Otacon：我也是这样认为。
Snake：对了，我要请你帮个忙。
Otacon：哦？
Snake：放心好了，不是什么难题。
Otacon：呃，你知道，我以前就说过……我不想伤害任何人。
Snake：我也没打算叫你去伤害别人。
Otacon：那好……
Snake：电梯就在下面什么地方停住了，我想你让它再运作起来。
Snake：明白吗？
Otacon：真是件怪事。
Snake：你上来的时候还没问题，现在却出故障了。
Otacon：……会不会是控制线路板坏了呢？
Snake：你能修好吗？
Otacon：刚才它还好端端的。要是机械故障之类的问题就交给我办吧。
Snake：我得先上去拍掉那只烦人的苍蝇。
Otacon：我会留在这儿修理电梯的。祝你顺利。
Snake：你这样子看上去糟透了。你真的没事吧？
Otacon：不用担心，我有这个就行。我可以装作自己不在这儿，这样我就不会那么害怕了。
Snake：这叫什么逻辑？那好，电梯的事就靠你了。

在通信B塔的天台上，Solid与Liquid终于相遇了。Liquid疯狂叫喊的时间似乎比两人真正交锋的时间还要长。不过，Liquid的那股疯狂劲总让Snake想起另一个人……

Liquid：终于肯从洞里钻出来了吗？准备活动该做好了吧……好兄弟！
Snake：你为什么老是叫我兄弟？你他妈的到底是谁？
Liquid：我就是你！我是你的影子！
Snake：什么？
Liquid：去问死在你手上的父亲吧！我这就送你去见他！

击败Liquid

Liquid：给我飞起来！妈的！
Liquid：Snake——！
Snake：到地狱再见吧，Liquid。
Snake：……好好享受你的火葬。

CODEC

Otacon：Snake，电梯已经可以用了。
Snake：修好了吗？
Otacon：不，我也不知道是怎么搞的，它突然就自己动起来了。
Otacon：这会儿它已经在向上升了。
Snake：是吗？好吧。
Otacon：刚才的爆炸……那是怎么回事？
Snake：哦，我把那直升机给干掉了。
Otacon：直升机？太夸张了吧？
Snake：听着，我再问你一次，这是去METAL GEAR那儿的路吗？
Otacon：错不了。地下维护基地的入口就在雪原对面。
Snake：那好，自己找个安全的地方躲起来吧。我这就过去了。
Otacon：得了，得了，我会躲的。用不着特地告诉我。
Snake：你最好离我远点，别逞能想做什么英雄。
Otacon：知道了，有事呼我吧。

电梯上
CODEC

Otacon：Snake，有件事忘了对你说了。
Snake：什么事？
Otacon：我的实验室本来有五套隐形迷彩的样品。
Snake：嗯，怎么啦？
Otacon：除去我穿的这套，应该还剩四套。
Snake：喂！你有完没完？
Otacon：我想你玩意你也用得着，所以就跑回去拿……
Snake：怎么？
Otacon：剩下的四套都不见了。
Snake：……？
Otacon：另外，刚才我检查电梯时……真是很奇怪，就好像有人在控制着它似的。
Snake：你上电梯那时，超载警报有没有响？
Otacon：那正是另一件让我想不通的事……警报确实响了，但我一个人怎么可能超载呢？
Snake：你的体重是多少？
Otacon：135磅吧。
Otacon：不过电梯的载重量是650磅。
Snake：至少要有五个人才会超载……
Otacon：……Snake，当心！
Otacon：偷走隐形迷彩的家伙！他们就在你那儿！！
电梯内
基因士兵：太迟了，Snake！去死吧！

Wolf终于没能猎取到她最重要的一个目标。看着自己所爱的女人死去，Otacon博士对于战争的本义产生了迷惑，"Wolf她这样战斗，究竟是为了什么？我又为了什么？你呢？你又是为了什么？"

雪原
对Wolf之战
CODEC

Otacon：Snake！你没事吧？
Snake：Otacon！你到底还有多少件隐形迷彩？
Otacon：没有了，总共就五件。
Snake：好……那么这次跟隐形迷彩无关了……
Otacon：你究竟在说什么？
Snake：我被什么人盯上了……在这见鬼的暴风雪里！
Otacon：……是她啊，Snake！
Snake：Wolf？Sniper Wolf？
Otacon：没错，是她！……一定是她！
Snake：Otacon，你好像很高兴的样子。
Otacon：不，没有的事。
Snake：那你是怎么了？
Otacon：Snake，拜托，请别杀死她！
Snake：你疯了吗？

Otacon：求你了。

Otacon：她是个好人！如果和她谈谈，你也会明白……

Snake：听我说，小子，她是个毫无人性的杀手！

Wolf：在这位置我可以把你看得一清二楚。我早就告诉过你……我是绝对不会放过任何猎物的。现在你已经是我的了。

Otacon：Wolf，别、别这样！

Wolf：别挡着一头狼捕杀它的猎物！

Snake：我倒想看看这种风雪里你的枪法还能有多厉害。

Wolf：等着瞧好了！女人天生就是优秀的战士。

Otacon：住手吧！Wolf！

Wolf：Snake，我就在你附近。你感觉到我的存在了吗？

Snake：暴露自己的位置是狙击手最致命的错误。

Wolf：是吗？我已经为你准备好一封情书了，亲爱的。

Wolf：知道那是什么吗？那就是从我的枪口射向你心脏的一颗子弹。

Otacon：求求你们！！Wolf！……Snake！住手啊！

Wolf：闭嘴！别在这里碍事了！

Snake：好吧，现在我要和你算算梅丽尔那笔帐了……

Wolf：男人都是些窝囊废。你们根本就没能力对自己所做的事负责……

对Wolf之战结束后

Wolf：我……我一直等待着这一刻……我是狙击手，等待……本来就是我的职责……全神贯注的等待……连眼睛也不眨一下……

Wolf：我的肺被打中了……你救不了我的。求你……尽快把我了结吧。作为一个库尔德人，我一直向往着这样一片宁静的地方……

Snake：库尔德人？所以他们把你叫做"Wolf"……

Wolf：我在战场上出生，也在战场上长大。枪炮声、空袭警报声、尖叫声……是我小时候的摇篮曲……从残破的庇护所被赶出来，日复一日像狗那样地猎取食物……这……就是我的生活。每天早晨，当我从梦中醒来，都会发现更多的亲人和朋友在我身旁死去……那时我就会凝视着初升的朝阳，祈求自己能活到明天。各国政府却对我们的苦难视若无睹。终于有一天……他出现了。我的英雄……萨拉丁（Saladin）……他带我远离了那一切……

Snake：萨拉丁？……你说的是Big Boss？

Wolf：于是我成了一名狙击手……藏在暗处，从步枪的瞄准镜里注视着一切。现在我可以看清楚战争了，不是在战场上、而是在战场外……以旁观者的身份……透过瞄准镜我看清了人类的残忍和愚昧……我加入这群革命者就是为了报复这个世界。

Wolf：就这样……我侮辱了我和我的族人。我已不再是狼了，也许我曾经是的……在复仇的名义下我把肉体和灵魂都出卖了……现在……我只不过是一条狗……

Snake：狼是动物中的贵族，狗是永远不能跟它们相比的。

Snake：在尤皮克语中，狼被称为"Kegluneq"，阿留申人把它们看成值得尊敬的兄弟。像我这样的雇佣兵才被叫做"战争的走狗"。那是对的，我们总是在等候买主，仅仅是价钱上略有差别而已。

Snake：但你……你和我们不同。你独来独往……

Snake：……桀骜不驯。你不是狗。你是狼。

Wolf：你究竟是谁？……是萨拉丁吗？

Snake：Wolf，谢谢你对梅丽尔手下留情。

Wolf：她……她根本就不是我真正的目标……我从不为取乐而杀人。

Snake：放心吧。你一直是头骄傲的狼，也会像狼那样骄傲地死去。

Wolf：我终于明白了。我并不是等待着去杀死别人，而是等待着被别人杀死……一个像你这样的人……一个英雄……请让我解脱吧……

Otacon：为什么？……为什么？！我一直爱着你……

Snake：你要什么？

Wolf：我的枪……把它还给我……它是我生命的一部分……

Wolf：所有人都在这里了……好了，英雄，让我解脱吧……

Otacon：永别了……

……

Otacon：Snake……你说过即使在战场上也会有爱情的产生……可是我却救不了她！

Snake将Wolf的手帕轻轻盖在了Wolft的脸上

Otacon：你这是……

Snake：物归原主。我不会用得着它。

Otacon：为什么？

Snake：我早已无泪可流。

Snake：我要马上赶到地下基地去，已经没时间了。

Otacon：我知道。

Snake：从现在开始你就要自



己保护自己了，别再依赖任何人。

Otacon：是的……

Snake：万一我阻止不了METAL GEAR，这地方很快就会被完全摧毁。

Otacon：……我知道……

Snake：我们也许永远不会再见了。

Otacon：我会和你保持联络的。我希望自己还能帮上点忙。

Snake：你随时可以离开。离开这里，开始一段全新的生活……一段真正属于你的人生。

Otacon：Snake！！Wolf她这样战斗，究竟是为了什么？我又为了什么？你呢？你又是为了什么？

Snake：如果我们过得了这一关，我会告诉你的！

Otacon：好吧！我自己也会去寻找答案的。

米勒教官对于娜奥米的事情仍然是穷追不舍。有确凿的证据表明，娜奥米·亨特骗了所有人。这样一来，安德森局长和贝克总裁的死就变得有些可疑了……

CODEC

米勒教官：Snake。

米勒教官：我有些关于Naomi的事要告诉你。

Snake：Naomi怎么了？

米勒教官：我们这样谈话方便吗？

Snake：放心，监视器关掉了。

米勒教官：那就好。

Snake：出什么事了？

米勒教官：你知道，我以前也在FBI干过。

Snake：我不大清楚。有什么事你就直说吧。

米勒教官：上次娜奥米说的，她的身世，就是她祖父在FBI做胡佛的副手……

Snake：嗯。

米勒教官：后来又在纽约担任打击黑手党的秘密缉查官的事……

Snake：嗯，那事怎么样？

米勒教官：那根本就是个弥天大谎。

Snake：你说什么？

米勒教官：这事确实叫人想不通。她干吗要在这种事情上撒谎呢？

Snake：她在撒谎？

米勒教官：她可能是间谍！

Snake：荒谬！

米勒教官：好了，别固执。那种谎话连高中生都骗不过。

米勒教官：当时FBI的头子，埃德加·胡佛……众所周知是个种族主义者。

米勒教官：娜奥米不是说她的父亲是日本人吗？

Snake：是的……

米勒教官：其实那时候FBI的缉查官里面根本没有一个是亚洲人。再说，打击黑手党的秘密缉查行动在50年代还没开始。

米勒教官：那是60年代的

事……而且也不是在纽约，是在芝加哥。

Snake：可是……

米勒教官：你最好想想清楚。局长和总裁死得那么不明不白，还有那个忍者……可疑的事实在太多了。

Snake：你认为那和娜奥米有关？

米勒教官：我不知道。要么她就是恐怖分子的同伙。

Snake：……这可能吗？

米勒教官：如果有什么新发现，我会呼你的。

米勒教官：这段时间你自己多加小心。

Raven在临死前向Snake吐露出一个惊人的秘密……为什么当时Liquid闭口不提在Snake面前死去的DARPA局长？DARPA局长的血究竟有什么问题？

对Raven之战前

Raven：欢迎光临！这地方将会是你的葬身之地了！对吗，弟兄们？

Raven：你听。它们都赞成我的话。

Raven：乌鸦并不是大多数人所想的那种食腐者……它们不过是把不再有用的东西归还给大自然罢了。有时连受伤的狐狸也会成为他们攻击的目标呢。

Snake：驾驶M1坦克的那家伙？你这样的大块头挤在车里不好受吧？

Raven：哈哈哈哈……那根本算不上真正的战斗。当时我和弟兄们只是想看看你到底是个什么样的人罢了。

Raven：判决已经有了。它们承认你是一名真正的战士。

Snake：是幻觉吗？我……我动不了……

Raven：这只乌鸦已经在你身上留下了死亡的标记。

Raven：你体内流着东方人的血。是的……你的祖先同样也来自于蒙古的荒原。因纽特人和日本人本来就是表亲……可以说，我们五百年前是一家……

Snake：我和乌鸦可不是一家。

Raven：别说笑了。也许乌鸦和蛇确实不能算是很好的朋友。不过我们至少可以成为不错的对手。

Raven：你在阿拉斯加待了这么久，世界爱斯基摩——印第安人奥运会应该听说过吧？

Snake：那当然。你一定是"Muktuk Eating"（注：大吃比赛）的高手了。

Raven：说对了。不过还有另一个项目是我的拿手好戏。那就是"耳朵拔河"。参赛的两名选手在忍受严寒的同时，用绳子把耳朵拴在一起进行拔河比赛。那不仅是体力上的较量，更是对意志的考验。

Snake：你是想这样和我玩一场？

Raven：形式不同，但精神都是一样的。Snake，你应该高兴才是！我们马上就要来一场轰轰烈烈的决斗！

Snake：什么轰轰烈烈，杀戮就是杀戮，这根本不是游戏！

Raven：那好吧，就让我看看你到底有多大本事！

对Raven之战后

Raven：头儿说的没错……这个世界根本就不需要我这种人的存在。不过我的躯壳是不会在这里停留太久的。我的肉体和灵魂很快将会与乌鸦融为一体。这样，我就可以重新回到大自然的怀抱。Snake！我会看着你的……懂吗？

Raven：把这张ID卡拿去吧，用它可以打开那道门。

Snake：为什么？

Raven：你这条蛇根本就不是大自然的造物。你，还有头儿……你们是从另一个世界来的……一个我永远不想了解的世界……去和他决战吧……我会在天上看着的。

Raven：不过我首先要给你一点提示……在你面前死去的那个人……

Raven：那并不是DARPA局长，他叫章鱼，是猎狐犬部队的成员之一。他是个易容高手……可以丝毫不差地伪装成任何人。这次，为了弄到局长体内的追踪器，他甚至不惜把局长的血注入自己体内。但是他毕竟骗不过死神。

Snake：死神……

Snake：可干吗要这么费事呢？干吗要假冒DARPA局长？

Raven：我的提示到此为止。剩下的谜必须靠你自己去解答了。

Raven：Snake！在自然界不会有无止境的杀戮，所有那一切总是有完结的时候的。但你不一样。

Snake：你到底要说什么？

Raven：你的路永远不会有尽头。你走的每一步都是踩着敌人的尸体前进的。他们的亡灵会永远地追逐着你。你永远不会得到片刻的安宁……

Raven：听见了吗，Snake？我会一直看着你的！

CODEC

米勒教官：Snake，是我。

Snake：教官？

米勒教官：是关于娜奥米的事。先把监视器关掉……

坎贝尔：娜奥米有什么事？

米勒教官：妈的！

Snake：上校，娜奥米在吗？

坎贝尔：她刚走开。小睡一会儿。

Snake：嗯……

坎贝尔：娜奥米到底怎么了？

米勒教官：好吧。也许我们也该让上校听听这事。

Snake：没错……说吧，教官。

米勒教官：其实也就一句话，娜奥米·亨特博士根本不是娜奥米·亨特博士。

坎贝尔：什么？

米勒教官：我觉得她的所谓身世很有些古怪，所以就去查了一下。

坎贝尔：结果呢？

米勒教官：……娜奥米·亨特博士这个人确实是有的，或者应该说，确实是有过的……

米勒教官：可那根本不是我们认识的那个女人。

米勒教官：真正的娜奥米·亨特博士已经在中东某地失踪了。我们这个娜奥米大概是用了些什么手段把她的证件弄到手的。

坎贝尔：那她到底是什么人？

米勒教官：她很可能是个……间谍。

坎贝尔：间谍？！

米勒教官：对……她大概是什么人派来破坏这次行动的。

坎贝尔：你是说她跟恐怖分子是一伙的？

Snake：……我和你一样不想相信。不过她本来就是在为猎狐犬部队工作。

坎贝尔：所以你认为她也参与了这次叛乱？

米勒教官：要不她就是和别的什么组织勾结上了。

坎贝尔：别的组织？

坎贝尔：不会吧……

米勒教官：快逮捕她吧！

坎贝尔：什么？

米勒教官：她把我们都给卖了！

米勒教官：你应该把她抓起来，好好审问一番，看她到底是什么来路。

坎贝尔：如果她真是叛军的间谍，我们的麻烦可就大了……

Snake：什么意思？

坎贝尔：啊，没事……

米勒教官：你是不是让她参与了什么重大机密之类？

坎贝尔：……

米勒教官：是和DARPA局长和ArmsTech总裁的死有关的吗？

坎贝尔：我……我不知道。

米勒教官：不管怎么说，绝对不能让她再继续参与这次行动了。

坎贝尔：等、等一下。

坎贝尔：要是少了她，这次行动就没法完成了。

Snake：我明白了。你还是有事瞒着我。

坎贝尔：再给我一点时间。我会想办法让她说实话的。

米勒教官：那就快点吧。我们一定要查清楚她究竟是什么人，来这儿干些什么。

坎贝尔：我知道。Snake，再给我一些时间吧。

Snake：我没有多余的时间。

地下基地 1F

CODEC

Otacon：Snake，是我呢。

Snake：怎么啦？找到藏身的地方没有？

Otacon：当然，我有隐形迷彩嘛。

Otacon：看样子他们已经把METAL GEAR准备好了。

Snake：你怎么知道的？

Otacon：我偷听了他们谈话。你现在在哪儿？

Snake：就在METAL GEAR面前。

Snake：……不过很奇怪。

Otacon：什么奇怪？

Snake：这地方一个人也没有。

Snake：……没有哨兵，没有巡逻队……

Snake：……静得出奇。

Otacon：也许是因为一切都准备就绪了。

Otacon：听说他们连起爆密码都已经输入了。

Snake：那我现在该做些什么？

Otacon：现在我们只能靠贝克总裁说的超控系统了。

Snake：可是我只拿到了三把钥匙中的一把。

Snake：况且，按Ocelot说的，钥匙上还有些什么花样……

Otacon：交给我吧。

Snake：你有好主意？

Otacon：嗯，这会儿我是在计算机房。

Otacon：我会试试看能不能打开贝克的秘密文件。

Snake：贝克的文件？那你要知道密码才行。

Otacon：话是这么说，不过办法总是有的……

Snake：你是黑客？

Otacon：没错，"黑客"这词儿说的就是我。

Snake：情况怎么样？有把握吗？

Otacon：现在还不知道，我正

在试呢。

Snake：看你的了。

地下基地 2F

CODEC

Otacon：Snake……又是我啦。

Snake：进展如何？

Otacon：嗯……还不错。我已经攻破了第三道防线。贝克那家伙够谨慎的。

Snake：你确实有把握能进去？

Otacon：我还没遇见过我进不去的系统呢。

Snake：那好，加把劲吧……

地下基地 3F

CODEC

Otacon：Snake，我成功了！

Snake：这么快？

Otacon：那还用说！

Snake：好极了！有什么发现？

Otacon：我已经打开了METAL GEAR的机密文件。

Snake：那贝克说的PAL超控系统呢？

Otacon：这倒还没找着……

Snake：我要的就是那个！

Otacon：可是Snake，我找到了另外一些东西！

Snake：什么东西？

Otacon：那种新型核武器的秘密！

Otacon：我猜对了，他们确实打算利用那门轨道炮来发射核弹头……这样可以不用燃料，所以不能算是导弹，从而也就不会与任何国际条约发生抵触。

Snake：真够狡猾的。

Otacon：是很狡猾，不过也确实有效。但这还不是它最可怕的地方。

Snake：现在没空听这个了。

Otacon：那是隐形武器！

Snake：你说它可以避开雷达探测？

Otacon：没错。是这样的……其实在70年代末他们就已经开始研制隐形导弹了。

Snake：那怎么到现在还没成功？

Otacon：问题出在推进系统上……火箭发动机工作时目标太明显，很容易被敌方的侦察卫星捕捉到。

Snake：噢，对，是这样没错。

Otacon：但轨道炮就不同了。轨道炮是不需要任何燃料的。

Otacon：所以它不会被任何现有的弹道导弹监测系统探测到。

Snake：隐形的核弹头……

Otacon：绝对不可能防得住！另外，核弹的战斗部用的是钻地弹头，专门对付各种地下工事。

Snake：这一手是从海湾战争中学回来的。（注：海湾战争初期，伊拉克精心构筑的飞机掩体和地下掩蔽部曾经有效地保存了伊军实力，但随着多国部队开始使用特制的加固弹壳钻地炸弹，这些坚固的工事也终于被一一摧毁。）

Otacon：那玩意可以毁灭整个世界！

Snake：这是终极武器。另外从政治上看，它巧妙地避开了核裁军以及核武调查的问题。是真的吗，上校？你听到了吗？

坎贝尔：我一直在听。

Snake：这消息要是传了出去，START 3的签署一定会推迟，那将会是一场巨大的国际风波。

Otacon：对，事情会闹得很大。

Otacon：美国会被联合国谴责……甚至总统也可能因此被迫下台……

Snake：你早就知道了，是吗上校？

坎贝尔：对不起……

Snake：你完全变了。

坎贝尔：我无话可说……

Otacon：Snake，听我说，这种新型核武器还没有经过实际试验，它只通过了模拟测试。

Snake：就是利用计算机模拟发射情况吧？

Otacon：是的，所以他们才组织了这次演习。

Otacon：他们需要实际试射数据来支持模拟测试的结论。

Snake：那演习的结果如何？

Otacon：看来比他们预想的还好。可是……在这网络上怎么也找不到那批数据。

Otacon：按说这么重要的资料肯定会保存得很好才是……

Snake：你想的没错。贝克给了我一张光盘，所有的数据都在上面。

坎贝尔：什么？盘还在你手上吗？

Snake：不在。被奥塞罗特拿走了。

坎贝尔：该死……

Otacon：恐怖分子已经把演习用的模型弹头换成了真家伙。

Otacon：等到起爆密码输入完毕，他们就随时可以发射了。

Snake：你认为他们办得到？

Otacon：这个嘛，其实模型弹头和真的也没什么两样，所以我想是可以的。

Snake：中止发射的办法找到没有？

Otacon：暂时还没发现。不过肯定是在哪个单独的文件里的。我已经开始检查贝克的全部私人档案。

Snake：这事全靠你了。

总控制室门前

CODEC

Otacon：Snake？

Snake：找到了吗？

Otacon：超控系统是还没找到啦，不过我发现了贝克的真正目的。

Snake：是想大捞一笔对吧？

Otacon：ArmsTech的财政问题比我原来想的还要严重得多。

Snake：据我所知他们失去了新一代主力战斗机的订单，另外再加上SDI计划的预算削减……

Otacon：看样子我们正和一家敌对企业就收购的问题进行谈判。

Snake：所以METAL GEAR计划是贝克惟一的指望了。

Otacon：另外我们似乎还花了一大笔钱贿赂DARPA局长。

Snake：哼，"贿赂"。

Otacon：没错，而且贝克自己又是核威慑理论的铁杆支持者。

Snake：原来如此……话说回来，超控系统的事怎么样了？

Otacon：再给我那么一点时间就好……

明知道Snake在总控制室外偷听，可Liquid仍然对奥塞罗特大谈自己复兴"Outer Heaven"的计划，难道Liquid真的是胜券在握吗？

总控制室

奥塞罗特：行了，我已经输入PAL密码打开了核弹的保险，咱们随时可以发射了。

Liquid：华盛顿到现在还没有任何答复，看样子要是不给他们点颜色瞧瞧，那些人是不会把我们当回事的。

奥塞罗特：目标是俄罗斯的Chernoton吗？

Liquid：不，计划有点小改动。新目标是印度的科泽克德。

奥塞罗特：为什么呢，头儿？

Liquid：相信你和格尔鲁科维奇（Gurlukovich）先生一定都不想看到你们亲爱的祖国惨遭核弹袭击吧？

Snake：Liquid！

奥塞罗特：不过干吗选那儿呢？那地方什么都没有。

Liquid：错了。那是座核试基地。

奥塞罗特：核试基地？

Liquid：要是一上来就对人口密集的大城市进行核打击，那就没戏了……但在核试基地发生的核爆还是可以对公众遮掩过去的。同时华盛顿还得担心来自印度的报复性攻击。

奥塞罗特：那就是说，两国首脑很可能展开一场秘密谈判。

Liquid：那当然。到那时候，总统就只好向印度人承认已经开发出一种足以打破均势的新型核武器。想想这事会对美国的声誉、以及总统自身的形象造成多大的影响？

奥塞罗特：另外，根据CTBT，就是说，印度已经……我懂了……

Liquid：是的。知道METAL GEAR的存在以后，其他国家马上都会和我们接触的。等我们开始把他们的宝贝卖给出价最高的买主时，华盛顿一定不会太高兴吧。没错，总统一定会妥协的，他一定会答应我们的条件。

奥塞罗特：Big Boss的DNA外加10亿美元……

Snake：10亿美元！

Liquid：那笔钱还可以作为治疗基因战士的经费。另外，我准备把FOXDIE的疫苗也加进清单。

奥塞罗特：FOXDIE……那玩意害死了章鱼和贝克……就是说，年纪大的人确实比较容易发病。心理螳螂没被感染大概是因为戴着防毒面具。

Liquid：Wolf也没事，也许是由于她总在嗑镇静药。

奥塞罗特：会不会是和血液中肾上腺素的浓度有关呢？要么就因为FOXDIE还处于试验阶段，他们还没能把其中的缺陷都修正过来。

Liquid：话说回来，你在Spetznaz的那位老朋友西格·格尔鲁科维奇上校那边有什么消息没有？

奥塞罗特：他对METAL GEAR的性能还有些疑问。他说等到这次试射成功以后我们再继续谈。

Liquid：可真够精明的。

奥塞罗特：这个你放心好了。格尔鲁科维奇上校一直渴望得到METAL GEAR。俄罗斯要想再次确立军事超级大国的地位，就必须加强他们的核军力。他们要的是一种无法拦截的核武器。METAL GEAR可以让他们获得强大的第一次核打击力量。

Liquid：因为他们的常规部队太不争气所以他就想靠核武器来恢复国家的军事实力？格尔鲁科维奇……他根本不算战士……他是个政客。

奥塞罗特：不过那架Hind和我们绝大部分的重型武器可都是他给的。

Liquid：他手下还有一千多名精锐士兵。要是我们联起手来，那就可以在这儿拉起一支挺像样的武装。另外，自从心理螳螂死后，少了他的洗脑能力，部队的士气已经开始下降了，这确实让我有些担心。和俄国人结盟应该能解决这个问题……

左轮：你到底在说什么？

Liquid：我们哪儿都不必去，在这儿站稳脚跟就可以了。

奥塞罗特：其实我们可以离开……

Liquid：我们手中有历史上最先进的武器，而且马上就要和格尔鲁科维奇结盟了。

奥塞罗特：你是准备和全世界开战吗？

Liquid：那又有什么问题？我们可以随心所欲地对这个星球上的任何目标实施核打击……这基地里的核弹头又多得用不完……只要DNA和钱一到手，这个世界就是我们的了！

奥塞罗特：你答应格尔鲁科维奇上校的事又怎么样？

Liquid：我对你们复兴"俄罗斯母亲"的伟大事业可没什么兴趣。

奥塞罗特：……你不是打算实现Big Boss的梦想吧？

Liquid：从现在开始……你可以管这儿叫——"Outer Heaven"。

Snake：Big Boss的梦想……

奥塞罗特：不过我说头儿，你就不怕有人会利用PAL系统破坏我们的计划吗？只要再次输入密码，就可以中止发射了。

Liquid：用不着担心。DARPA局长和ArmsTech的总裁都死了。

奥塞罗特：可Snake会不会知道呢？

Liquid：你不是"审讯"过他了吗？怎么连你也不知道？

奥塞罗特：他手上也就只有一张钥匙卡。

Liquid：那就好。现在没有任何人能阻止METAL GEAR了。

奥塞罗特：对了，那女人该怎么办？要杀掉她吗？

Liquid：先留她一命。她是坎贝尔的侄女，连Snake都很在乎她……她是我们手上的最后一张王牌。

Snake：梅丽尔……她还活着。

CODEC

Otacon：Snake，我找到了Baker的绝密文件！

Snake：干得好。

Otacon：你那边怎么样了？

Snake：他们已经输入了PAL密码。怎样才能中止发射？

Otacon：嗯……是这样的，Baker提到的应急超控系统……

Otacon：……那也就是用来输入起爆密码的设备。

Otacon：听着，在核弹处于通常状态时输入密码，就进入发射状态；而当核弹处于发射状态时，输入密码，就可以中止发射。

Otacon：不过那些钥匙卡只能用一次。

Snake：一次？

Otacon：是的……你最好赶快行动，我们的时间不多了。

Snake：但不是要用三把钥匙吗？我只拿到了其中一把！

Otacon：先别急，巧妙就在这里。其实三把钥匙都已经在你手里了！

Snake：你胡扯些什么！

Otacon：那张钥匙卡是用形状记忆合金制成的。

Snake：那是形状记忆合金？

Otacon：对，这让它可以随着温度的改变而变成不同的形状。

Snake：这张钥匙卡……

Otacon：就是这样。利用不同的温度使卡片变形。

Snake：所以就等于有了三把钥匙……聪明。

Otacon：看见控制室里那几台输入终端了吗？

Snake：当然。

Otacon：那就是供紧急输入使用的便携式终端。每一台的屏幕上应该都有一个特定的标志……每个标志对应一张钥匙卡。输入密码的顺序是从左到右。左边那台要用室温状态下的钥匙，看清那标志没有？中间的一台用低温钥匙。最右边那一台是高温钥匙。

Snake：行了，先把钥匙卡变成相应的形状，再按顺序输入密码。

Otacon：没错，就这么简单。你插入钥匙卡之后，终端会读取记录在上面的数据。等到三台终端都读入数据之后，PAL密码的输入就完成了。不过有一点你要记住，那把钥匙也就只能用这三回……因为这套应急超控系统本身就只能使用一次。

坎贝尔：Snake，这个世界就靠它了。

奥塞罗特：什么人？

Snake：见鬼！

Snake：钥匙卡掉下去了！

Liquid：Snake！这可是防弹玻璃，你是冲不进来的！你就在外面等死吧！

坎贝尔：Snake，快把钥匙卡找回来！

总控制室

Com：第一号PAL密码已确认。等待输入第二号PAL密码……

Snake：好，第一号密码搞定了……第二号密码，低温钥匙。

总控制室

Com：第二号PAL密码已确认。等待输入第三号PAL密码……

Snake：第二号密码也搞定了。接下来是第三号……把钥匙加热。

当"FOXDIE的输送者"Solid Snake听到娜奥米口中吐出"弗兰克·杰格"这个名字的时候，似乎一切有关她的谜题都迎刃而解了。不过，在娜奥米的答案揭晓之后，更多的疑团却扑面而来……罗伊·坎贝尔到底还向Snake隐瞒了些什么？"米勒教官"的计划很成功，Snake完全中了他的圈套。Liquid终于成功地在劣势之下启动了METAL GEAR REX！

现在Snake能够相信的，也只剩下艾默里奇博士了……

2号电梯

上熔铁炉途中

CODEC

米勒教官：Snake，是关于娜奥米的事……

Snake：那你应该对上校说。他已经在调查了。

米勒教官：先把监视器关掉。

Snake：行了，关掉了。别人不会听见的。有话就说吧。

米勒教官：对不起，可是我真的不想让上校听见。

Snake：好吧，到底有什么事？

米勒教官：我在国防部有个好朋友……

Snake：嗯。

米勒教官：这事就是他告诉我的……最近DIA好像研制出了一种新的暗杀武器。

Snake：暗杀武器？

米勒教官：Snake，你听说过"FOXDIE"这名字吗？

Snake：没有……FOXDIE？……Liquid他们提过一下……

米勒教官：那就是了。那是一种针对特定的人起作用的病毒。具体情况我不大清楚，不过……

Snake：你到底想说什么？

米勒教官：实在太相似了。

Snake：什么相似？

米勒教官：那两个人的死因。ArmsTech的总裁，还有DARPA局长，我是说，章鱼……

米勒教官：……他们不都是死于某种类似心肌梗塞的症状吗？

Snake：是的……

米勒教官：嗯，听说FOXDIE就是通过诱发心肌梗塞导致目标死亡的。

Snake：……

Snake：……不会吧……你认为那是娜奥米做的？

米勒教官：Snake，好好想想，娜奥米是不是给你注射过什么？

Snake：……纳米计算机。

米勒教官：那她就是嫌疑最大的人。只不过我还没弄清她究竟有些什么目的。

Snake：……上校知道这事吗？

米勒教官：我不大清楚，但他到现在还没开始盘问她。

Snake：那好，我自己问他好了。

Snake：上校，娜奥米的事有什么进展吗？

坎贝尔：我已经把她逮捕了。

Snake：逮捕？

坎贝尔：原来她一直偷偷地向阿拉斯加那边发送密码情报。我实在不想相信，不过她确实可能是恐怖分子的同伙。

Snake：你肯定吗？

坎贝尔：是的。我们已经在审问她了。

Snake：怎么审问？

坎贝尔：这……我不想用太粗暴的手段，但现在我手边就连硫喷妥钠（注：含硫之巴比妥酸，静脉注射的催眠药。又称喷妥撒钠。）都弄不到。

Snake：有什么发现就通知我一声。

米勒教官：那事情是真的了，对吧？

Snake：娜奥米……真是难以置信。

米勒教官：就是说我们必须想办法查出FOXDIE的疫苗在哪儿。

Snake：听着，现在光METAL GEAR的事就够我烦的了。

米勒教官：可是Snake……你知道，你自己也可能被感染了。

Snake：我只能把这事留给上校去管。

2号电梯

返回地下基地途中

CODEC

娜奥米：Snake，听得见吗？

娜奥米：我是娜奥米……

Snake：？……怎么搞的？

娜奥米：坎贝尔他们都忙别的去了……我现在是用另一部Codec和你通话。

Snake：娜奥米，上校的话是真的吗？

娜奥米：……是的。但之前我说的并不全是谎话。

Snake：你究竟是谁？

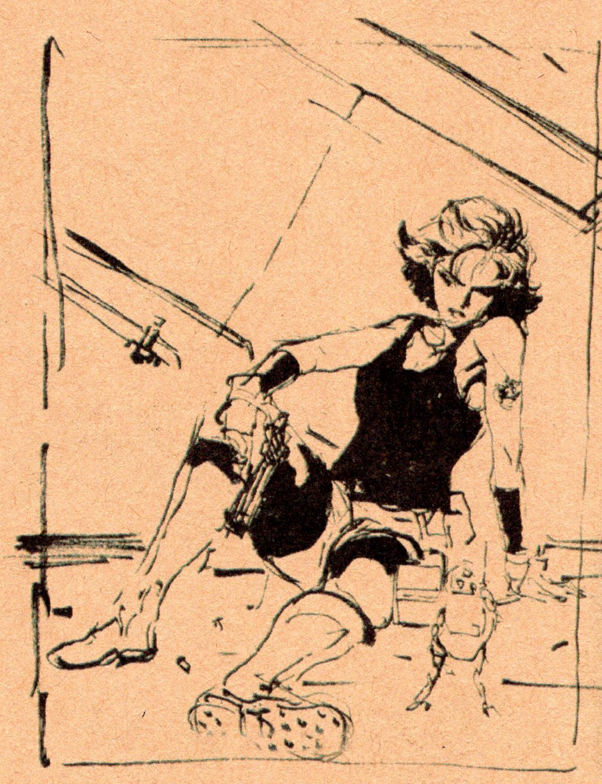
娜奥米：连我自己也不知道。我不知道自己的真名，甚至不知道父母的相貌。我所有的证件都是买来的。不过起码我研究遗传学的动机是真的。

Snake：因为想弄清楚你自己，对吗？

娜奥米：是的。我想知道我是什么地方的人……我的年龄、我的种族……所有的一切。

Snake：娜奥米……

娜奥米：八十年代的时候我是在罗德西亚……



娜奥米：……一个脏兮兮的小孤儿……

Snake：罗德西亚？你是说现在的津巴布韦？

娜奥米：是的。到1965年为止，罗德西亚一直是在英国的统治之下。当时那里有许多印度籍的劳工。我想我的肤色大概就是这样来的，但我就连这一点也不能肯定……

Snake：娜奥米，你太在意自己的过去了。

Snake：其实了解现在的自己不就已经够了吗？

娜奥米：了解现在的自己？我干嘛非得了解自己？从来就没有人试着来了解我。我一直就这么孤零零的……

娜奥米：……直到我遇上哥哥和"他"。

Snake：你哥哥？

娜奥米：是的。弗兰克·杰格。

Snake：什么？

娜奥米：当他在赞比西河附近救起我的时候，他还是一名年轻的普通士兵。那时我已经饿得半死。是他用自己那份口粮救活了我。

娜奥米：没错。弗兰克·杰格，你一手毁掉的那个人，就是我的哥哥，我惟一的亲人。

Snake：灰狐？……怎么会是这样……

娜奥米：我们一同度过了那段艰难的日子……弗兰克……他一直保护着我……他是我和过去那一切之间仅存的、惟一的一点联系。

Snake：后来他就带着你回到了美国？

娜奥米：不。那个人来的时候我还在莫桑比克。

Snake："那个人"是谁？……Big Boss？

娜奥米：是的。他把我们带到了美国，带到了这个自由的国度。但后来他又和哥哥返回非洲继续作战。事情就是在那时发生的……你杀了我的恩人，又害得哥哥变成了残废。

娜奥米：我发誓一定要报仇，所以加入了猎狐犬部队。我知道只有这样才有机会见到你。我一直在祈求那一天早日到来……

Snake：你终于如愿以偿……

娜奥米：对。我等了整整两年……

Snake：就为了杀我？你惟一关心的就是这个？

娜奥米：是的。一点没错。整整两年。

娜奥米：这两年来我念念不忘的就是想杀了你……这念头几乎让我发疯……

Snake：你还恨我吗？

娜奥米：……我说不清。有些事我以前错怪了你……

Snake：那Liquid他们呢？

娜奥米：我是不会放过他们的。

Snake：娜奥米……那个博士不是你杀的吧？就是把灰狐当作实验品的那个……

娜奥米：克拉克博士？

娜奥米：……不……是哥哥干的。

娜奥米：我只是在事后帮助他藏匿起来，并且设法掩盖事情的真相……

Snake：那么……那个忍者，我是说，灰狐……

Snake：……他是为杀我而来的？

娜奥米：……我想不是。我觉得他到这儿来只是为了和你决斗……

娜奥米：以前我不太明白，但现在我开始理解了。

娜奥米：和你来一场最后的决战……

娜奥米：……这就是他生存的唯一目的。我敢肯定……

Snake：……灰狐……

Snake：娜奥米，我想问问……

直美：……FOXDIE 的事？

娜奥米：FOXDIE 是一种专门攻击特定对象的逆转录病毒。

娜奥米：它首先感染寄主体内的巨噬细胞。FOXDIE 含有蛋白质工程技术制造的智能化酶分子，可以辨别细胞内的基因构型是否与预设的目标相符。

Snake：它能识别目标的DNA？

娜奥米：是的。一旦确认目标FOXDIE 就开始活动，利用被感染的巨噬细胞合成 TNF-ε。

Snake：TNF-ε？

娜奥米：是一种细胞生长抑制素，可以导致细胞死亡的多肽类物质。

娜奥米：TNF-ε 随血液循环到达心脏，并与心肌细胞中的 TNF 受体结合。

Snake：然后……引发心肌梗塞？

娜奥米：心肌细胞受到TNF的刺激后大量凋亡，从而……导致寄主死亡。

Snake：凋亡……你的意思是，心肌细胞在 TNF 的指令下自杀……

Snake：……娜奥米……

娜奥米：……怎么？

Snake：……你一定也把我列为暗杀目标之一了，对吧？

娜奥米：……

Snake：我还有时间吗？

娜奥米：……

Snake：娜奥米，你要杀我报仇我无话可说。

Snake：但我现在还不能死。我还有一件事要做。

娜奥米：听我说，Snake。

娜奥米：决定使用 FOXDIE 的人并不是我。

Snake：不是你？

娜奥米：不是。替你注射FOXDIE其实是作战计划的一部分。我曾经想告诉你……

娜奥米：……不，事情远不是这么简单……

Snake：嗯？

娜奥米：其实我真正要告诉你的是……

娜奥米：Snake，我……我……

坎贝尔：喂！你干什么？！

娜奥米：Snake……

Snake：娜奥米？！

坎贝尔：……Snake，娜奥米未经批准是不能和你通信的，我必须阻止她。

Snake：什么？

坎贝尔：她已经不是这次行动的成员了。

Snake：你把她怎么了？

Snake：她说FOXDIE 是作战计划的一部分究竟是什么意思？上校，让她把话说完！

坎贝尔：不行。她已经被捕了。

Snake：罗伊·坎贝尔……

Snake：……你出卖我！

坎贝尔：Snake，已经没时间了！你现在的任务是对付 METAL GEAR！……懂吗，Snake？！

总控制室

Com：第三号 PAL 密码已确认。PAL 密码输入完毕……进入起爆状态。

Snake：见鬼！怎么会！

Com：等待发射指令……

Snake：我是要中止发射！

CODEC

米勒教官：谢谢你，Snake。起爆密码总算输入了。现在已经没有任何人能够阻止 METAL GEAR了。

Snake：怎么回事，教官？

米勒教官：你不但找到了钥匙，就连输入密码都帮我们办好了。我简直不知道该怎么感谢你才好呢。什么记忆合金，拿这么低能的活计来麻烦你真叫人过意不去。

Snake：你到底在说什么？

米勒教官：我们根本就没能把DARPA局长的密码搞到手。虽说心理螳螂有超能力，他的读心术也没派上什么用场。然后奥塞罗特用刑的时候一不留神把他给弄死了。换句话说，其实我们已经没办法发射核弹了。这问题还真让我们担心了那么一阵子。你也知道，要是没有核打击的威胁，那些人会睬我们才怪。

Snake：什么意思？

米勒教官：既然搞不到密码，我们只好另想办法。那时我就开始觉得……你也许能帮上忙，Snake。

Snake：什么？

米勒教官：起初我是想从你嘴里把密码的情报套出来。所以就派章鱼扮成了DARPA局长。

米勒教官：没想到他到底还是逃不过那一劫……FOXDIE干的好事。

Snake：你是说从一开始你就把这一切都计划好了？就利用我替你们输入起爆密码？！

米勒教官：怎么？你大概也没想到自己真能做到这一步吧？

Snake：你究竟是什么人？

米勒教官：总之，发射的准备工作都做好了。只要让这个世界见识一下METAL GEAR的力量，白宫就只好乖乖的把FOXDIE疫苗双手奉上。现在他们的王牌已经没用了……

Snake：王牌？到底……

米勒教官：国防部利用你的计划确实很成功……

米勒教官：……在电刑室那时。

米勒教官：Snake，还蒙在鼓里的就只有你一个。可怜的傻瓜。

Snake：你到底是谁？

米勒教官：你想知道什么我都可以告诉你。要是你还能活着见到我的话。

Snake：你现在在哪儿？

米勒教官：近得很。

坎贝尔：Snake，那个人不是米勒教官！

米勒教官：坎贝尔，你来得太晚啦！

坎贝尔：我们刚刚在米勒教官家里发现了他的尸体。他已经死了至少三天！

坎贝尔：之前我没发觉是因为我有一段时间没跟教练联络。不过美玲说对方的信号就来自基地的内部！

Snake：这就是说……

坎贝尔：Snake，那个人可能就是……

米勒教官：……我……

米勒教官：……好兄弟。

Snake：Liquid？！　你……

Liquid：要做的事你已经做完了。

Liquid：现在你也该死了！

CODEC

Otacon：Snake，那是防弹玻璃。用一般武器是打不坏的。

Snake：你能不能把门打开？

Otacon：我会试试的。你先坚持一会儿。

Snake：动作快点儿！

Otacon：先顶住！

Snake：没时间了！

Otacon：再坚持一小会儿！

Snake：Otacon！

Otacon：马上就好！坚持住！

Otacon：总算成功了！

Otacon：Snake，我这就给你开门！

Snake：Liquid！！

Liquid：Snake，我的太阳眼镜还不错吧？

Snake：妈的！

Liquid：你竟然忍心用枪指着自己的亲兄弟？

Snake：为什么要假扮Master？

Liquid：这样我摆布起你来方便些嘛。说句真心话，你干得还真是挺棒的呢。

Snake：！

Liquid：虽说国防部那伙哥们大概也会这么说……

Snake：你他妈究竟在胡扯些什么？

Liquid：只管盲目地执行上级的命令，对发生的一切毫不怀疑。你把身为战士的尊严都丢得一干二净了，你已经完全沦落成他们的一枚棋子啦，Snake。

Snake：什么？

Liquid：阻止核弹发射，解救人质……这些不过是国防部放的烟幕。

Snake：烟幕？

Liquid：其实国防部只是想让你和我们接触。ArmsTech的总裁和章鱼就是因此送命的。

Snake：你是说……

Liquid：没错。他们派你来就是为了把我们全都干掉，好让他们可以不费吹灰之力地收回METAL GEAR和基因战士的遗体。从一开始，你只不过是他们用来散布FOXDIE病毒的工具罢了！

Snake：FOXDIE！……怎么可能！你是说娜奥米其实是在为国防部工作？

Liquid：他们是那么想的。不过看样子娜奥米·亨特博士可不是那种会轻易受人摆布的人。

Snake：什么意思？

Liquid：国防部里有我们派出的眼线。他报告说亨特博士在这次行动之前擅自改变了FOXDIE病毒的结构。不过却没有人知道她做了些什么、为什么要那样做。

Snake：这么说……也许他们逮捕她就是为了查清这事。

Liquid：那是肯定的。但我怎么也没想到她原来是为了搞什么复仇……到现在我们还不知道她在FOXDIE上做了些什么手脚。不过嘛，这也算不了什么。我已经在对白宫开出的清单里加上了FOXDIE疫苗一项。

Snake：FOXDIE有疫苗？

Liquid：肯定会有。但真正知情的也就只有那女人自己了。

Liquid：话又说回来，这一着大概是多余的了。

Snake：为什么？

Liquid：你已经成功地潜入这座基地，和我们所有人接触过了，所以我们肯定都已经感染了病毒。毫无疑问，ArmsTech的总裁和章鱼确实都死于FOXDIE，但奥塞罗特、我自己，以及作为病毒携带者的你，却好像没受影响。

Snake：是FOXDIE设计上的缺陷？

Liquid：嗯，大概是吧。总之，既然你没死，那我就用不着担心了。再怎么说，我们俩的基因是完全相同的。

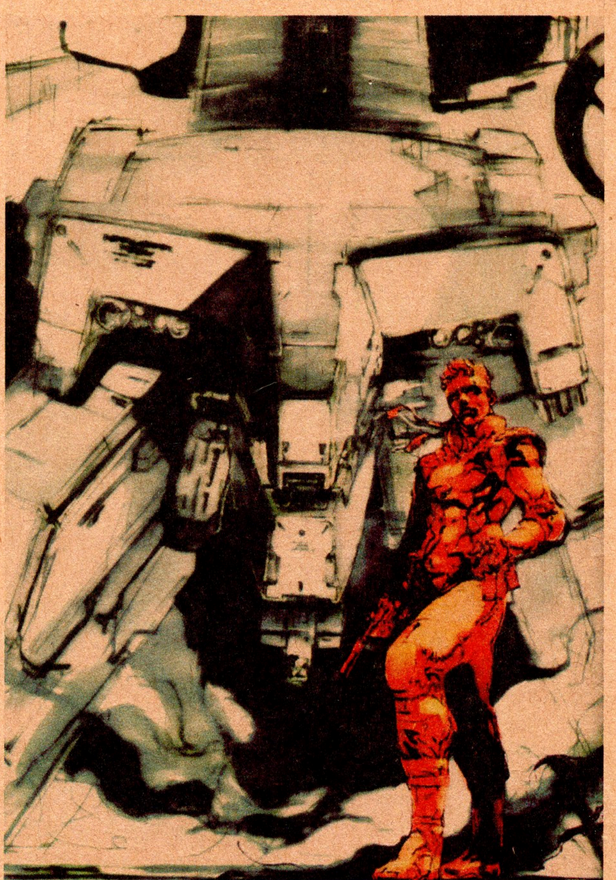
Snake：这么说，那是真的了……我和你是……

Liquid：是的，双胞胎。但和一般的双胞胎不同，我们俩是由那该死的基因联结在一起的。"Les enfants terribles"！你是件杰作，你继承了那老家伙全部的显性基因，我得到的却尽是些废物，尽是隐性基因。一切的事都已经安排妥当，所以你天生就注定会成为他最优秀的后代。我存在的惟一理由就是为了制造你。

Snake：这么说我还是个幸运儿了？

Liquid：还用说！我只不过是他们造出你以后剩下的废料！发现自己生来就只是一堆垃圾，你会知道那种滋味吗？！

Liquid：不过……父亲毕竟还是选中了我。



Snake：所以你才对Big Boss那样死心塌地。出于某种扭曲的爱……

Liquid：爱？！ 那是恨！他老是对我说我只不过是个次品，现在终于轮到我来复仇了！好兄弟，你该理解我才是。你亲手杀死了我们的父亲！你夺走了我复仇的机会！今天，我就要实现他一辈子都没能实现的计划，我要超越他……

Liquid：我要毁灭他！

Snake：你就像娜奥米……

Liquid：反正我不像你！我可不像你，我一直都以自己的基因赋予我的命运为荣！嗨！

Snake：妈的！

Liquid：Snake！你将会成为死在METAL GEAR脚下的第一人。接受这份光荣吧……这是你兄弟送给你的礼物！现在，我就要让你看看——把我们引向21世纪的超级武器的力量！

Snake：终于起动了……怎么办？

猎狐犬部队中惟一拥有“FOX”称号的伟大战士灰狐终于找到自己生存的意义。Snake面对强悍的REX，他能否将灰狐的遗言带给娜奥米？

对MG-REX之战中

Snake：成功了吗？

Liquid：见鬼！！！

Liquid：勇气可嘉，Snake！去死吧！

灰狐：快！快闪开！

Snake：灰狐！

灰狐：好久没听人这么叫了。比起“深喉咙”还是这名字顺耳。

Snake：是你？

灰狐：瞧你这样子，Snake，这几年你过得可真不怎么样。

Liquid：我这就把你送回地狱去！

Snake：为什么，灰狐，为什么要这样做？

灰狐：现在的我已经是死神的囚徒。只有你能让我得到解脱……

Snake：灰狐，这事你别插手……你得替娜奥米想想，她为了替你报仇已经不顾一切了。

灰狐：娜奥米……

Snake：现在就只有你才能阻止她。

灰狐：不……我没那个资格。

Snake：为什么？

灰狐：因为我就是杀害她父母的凶手。那时我还年轻，实在硬不起心肠对她下手。为了赎罪我终于决定收养她。我把她当作亲妹妹一样抚养成人，这样做可以让我的良心好过些。即使到了现在，她依然把我看成是她的哥哥……

Snake：灰狐……

灰狐：在外人看来，我们似乎是幸福快乐的两兄妹。可是每次当我望着她，我都可以感觉到她的父母狠狠的瞪着我……替我告诉她，告诉她我就是那个凶手！

Liquid：原来你们在这儿！

灰狐：已经没时间了。

灰狐：这是“深喉咙”最后的一份礼物。我去帮你把它引开！

Snake：灰狐！

Liquid：在中东，我们不时兴打狐狸，我们打的是豺。所以猎狐犬是没什么用的，猎鹰才是我们的首选。

Snake：灰狐！

Liquid：你那副强化骨骼到底怎么个硬法？Snake，你打算就这样眼睁睁看着他死是吗？

灰狐：被赶入绝路的狐狸比豺更危险得多！

Snake：他把雷达罩击毁了……

Liquid：佩服！不愧是拥有“灰狐”代号的人，你确实配得起这个名字！不过你马上就要完蛋了！

灰狐：……快！开火！

Liquid：你就真下得了手吗？他也会没命的！

灰狐：现在……就在你面前……我终于可以解脱了……

灰狐：自从桑给巴尔之战以后……

灰狐：我再也没能回到战场……每天过着求生不得，求死不能的生活……像幽灵那样游荡在这个世界……

灰狐：但很快……

灰狐：……很快……

灰狐：这一切……都要……结束了……

Liquid：去死吧！

灰狐：Snake，我们绝不是政府或者任何人的工具，战斗是我惟一……惟一擅长的，但……至少我一直是在为自己的信念而战……

灰狐：Snake……

灰狐：……永别了。

Snake：灰狐——！

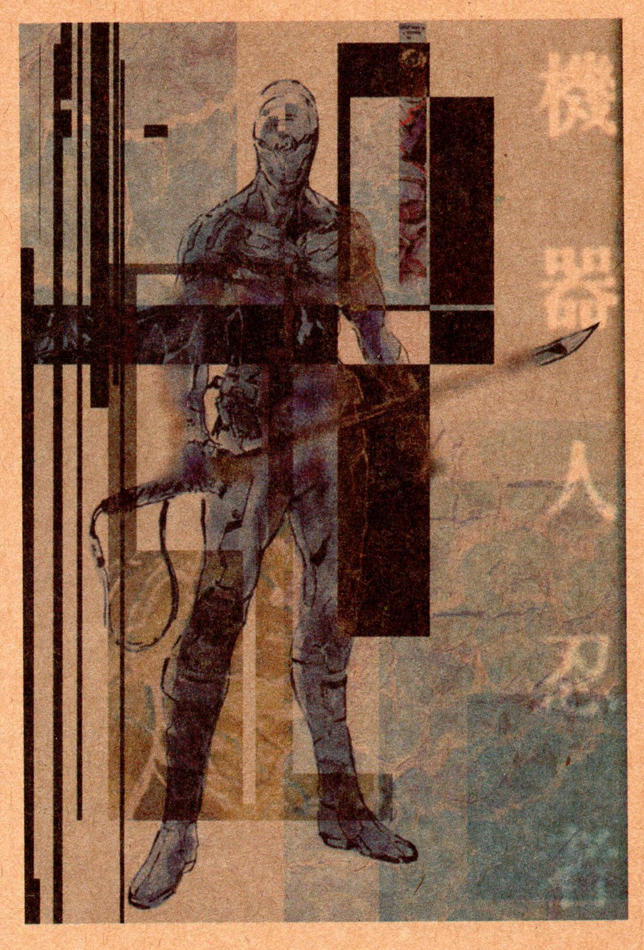
Liquid：蠢货！他一心求死……我已经成全他啦！

Liquid：看见了吧？你谁都救不了！包括你自己在内！去死吧！！

战胜REX前一刻

Liquid：Snake，我要把你踩成肉酱！

Liquid：？！



从Liquid口中，Snake知道更多的有关自己出生的秘密……到底Liquid长篇大论的“基因论”只是在为自己的所作所为编造理由还是Liquid真心实意的想法？“Sons of Big Boss”的宿命是Liquid Snake和Solid Snake都无法逃避的，关键还是在于以什么样的心态去面对它！

MG-REX车顶

Liquid：还在睡懒觉吗？嗯？Snake?

Snake：Liquid……你还没死……

Liquid：我当然没死。

Liquid：……既然你还活着。

Snake：真不走运。看样子你的革命大计全泡汤了。

Liquid：就算你摧毁了METAL GEAR，也并不表示我会停止战斗。

Snake：战斗？你到底是为了什么？

Liquid：为了再现你我这样的战士主宰世界的辉煌。

Snake：那是Big Boss的幻想。

Liquid：那是他的遗志！在他年轻的时候，在冷战期间，世界需要我们的力量，敬畏我们的力量。但现在……一切都不同了。在这个由谎言家和伪君子经营的世界，战争已经失去了它本来的意义……我们再无地位可言。因为这个世界已经不再需要我们，这个世界已经彻底抛弃了我们。这一点你想必和我一样清楚。等到METAL GEAR的试射成功，等那十亿美元到手以后，我就可以让战乱……让荣耀再次回到这个软弱的世界。

Liquid：冲突会带来更多的冲突，新的仇恨随之而生。

Liquid：这样……我们就可以逐步扩大自己的势力范围。

Snake：但其实只要有人类存在，战争总是会有的。

Liquid：问题在于……势力的均衡。父亲知道什么样的势力均衡才是最好的……

Snake：这就是你的“理由”？

Liquid：这理由还不够吗？尤其是对我们这样的战士来说。

Snake：我可不想见到那种世界！

Liquid：哈！当面撒谎！不然你为什么会在这儿？

Liquid：你为什么还要继续执行任务，即使明知自己已经被他们出卖？

Liquid：你为什么要到这儿

来？

Snake：……

Liquid：这样吧……我替你说好了。因为你想过杀人的瘾，就这么简单。

Snake：什么！

Liquid：不肯承认？你不是已经把我的战友们都杀光了吗？

Snake：那只是……

Liquid：我看见过你杀人时的表情。你脸上充满了战斗的喜悦。

Snake：胡说！

Liquid：你根本就是个杀人狂……

Liquid：用不着再抵赖了。我们本来就是照这个样子制造出来的。

Snake：制造？

Liquid："Les enfants terribles"……the terrible children。这是那个计划的代号。计划在70年代启动，目的是人工制造出最优秀的战士。被他们选作原型的就是当时被公认为世上最强战士的人……

Snake：Big Boss……

Liquid：但他们着手实行计划那时，父亲正好在战场上受了重伤昏迷不醒。所以他们就利用他的细胞制造出了我们……借助20世纪的模拟克隆方法和超级试管婴儿技术。

Snake：超级试管婴儿技术？

Liquid：他们用父亲的细胞使一个卵子受精，再让受精卵分裂成八个克隆胚胎。然后他们就把这些胚胎移入某个人的子宫，并在一段时间后有意杀死其中的六个，以加强我们俩的成长……其实我们本来应该是八胞胎。

Snake：八胞胎……

Liquid：是的。在制造我和你的过程中总共有六个兄弟被牺牲。我们在出生之前就已经参与了一场谋杀。没错，我们就是这样来的。两个DNA完全相同的受精卵。但是，那些混蛋还不肯罢休！他们把我当成了一只白老鼠！为了制造一个集中表达出全部显性性状的个体……为了制造你！他们把剩下的隐性基因都丢给了我！

Snake：……

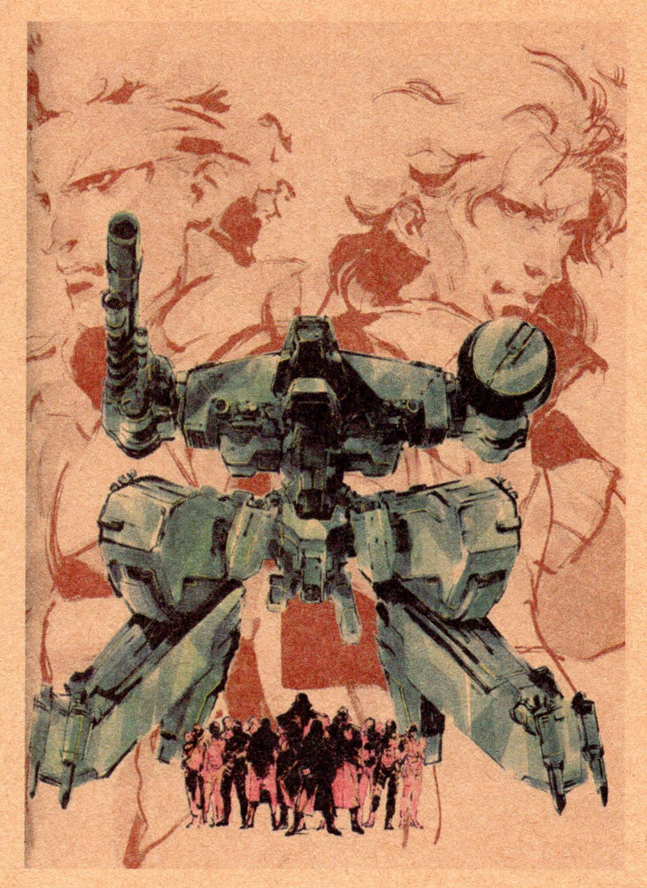
Liquid：你在我出生之前就夺去了我的一切！不过……他的后代并不止我们两个。

Snake：什么？

Liquid：还有那些基因战士……他们也都是他的后代，体内带有他的遗传因子。但有一点和我们不同，他们是数字化的产物。

Liquid：随着人类基因组计划的完成，人类生命的秘密已经不再是秘密……

Liquid：托父亲DNA的福，他



们成功地识别出了超过60个"战士基因"，它们支配了一名优秀军人由战略思考能力到所谓的"杀手本能"的全部素质。

Liquid：军方后来就把这些"战士基因"移植到了次世代特种部队的成员体内。他们因此被称为……"基因士兵"。

Liquid：一点没错。你之前所杀的那些基因士兵都是我们的兄弟……体内带有和我们相同的基因。

Snake：那些基因士兵……

Liquid：没错。他们是利用DNA序列模拟父亲的基因结构制造出来的。当然，他们也是经历无数牺牲之后的成果。

Snake：牺牲？

Liquid：人体实验。

Liquid：1991年……海湾战争。军方给部分参战士兵移植了"战士基因"。

Liquid：战后，让大量归国士兵深受其害的海湾战争综合症……就是那次实验带来的副作用。

Snake：哈！众所周知海湾战争综合症是贫铀穿甲弹释放的辐射引起的。

Liquid：那不过是国防部掩人耳目的手法罢了。一开始他们想把那说成是"post-traumatic stress disorder"，接着又轮到化学武器和生物武器……毒气监测小组和抗沙林针剂的配备，这一切都只是为了掩盖那次秘密的人体实验。

Snake：这么说……后来海湾老兵反映的所谓"海湾战争婴儿"也是……

Liquid：没错。他们也同样是我们的兄弟姐妹。

Snake：那基因战士的出现是表明实验终于成功了？

Liquid：成功？成功个屁！他们那叫一败涂地！

Liquid：我们都已经处于绝灭的边缘了！

Snake：什么？

Liquid：听说过"非对称性理论"没有？

Snake：？

Liquid：自然界的优势种群都具有非对称性的特征。只有那些已经绝灭的物种才会出现对称化的现象。基因战士们就出现了这种情况……对称化的现象。我是这样，Snake，你，当然也一样。

Snake：！！！

Liquid：是的。从基因水平上说我们都已经处于死亡的边缘。现在我们还不知道这问题会在什么时候引起什么疾病，所以才必须弄到那老头的DNA。

Snake：你想要Big Boss的DNA是为了拯救自己的同胞？挺感人哪。

Liquid：在自然界，同一家族的成员相互间是不会进行交配的，但它们却会帮助彼此生存下去。知道是什么原因吗？这样做可以增加它们的基因传给下一代的机会。血亲之间的利他行为是对自然选择的一种适应。这就是所谓的"自私基因学说"。

Snake：这么说，是你的基因命令你去拯救那些基因战士啦？

Liquid：基因的力量是抗拒不了的。那是命运。生物生存的惟一目的就是为了把父母的基因传给后代。所以我才遵照自己基因的指示去做。

Liquid：然后我还要超越这一切，我要打破自己生来就是次品的宿命。

Liquid：要做到这一点……我首先就要杀了你。

Liquid：回头看看吧！

Snake：梅丽尔！她还活着吗？

Liquid：我不大清楚。几个小时前倒还是的。可怜的女孩，昏迷的时候还在不断地喊着你的名字。

Snake：梅丽尔……

Liquid：她可真傻，居然爱上了一个连名字也没有的男人……

Snake：我有名字的！

Liquid：错了！你没有！我们既没有过去，也没有未来，即使有过，也不是真正属于我们的。你和我都只不过是Big Boss的复制品而已！

Snake：放她走！

Liquid：事情解决以后马上就放。我们的时间已经不多了。

Snake：……是因为FOXDIE？

Liquid：不。看样子国防部现在已经知道METAL GEAR被摧毁了，他们再也不会有任何顾虑。那些人甚至连BDA（注：战斗破坏程度判定（Battle Damage Assessment）。）都用不着做。这事你干嘛不去找你那位好上司坎贝尔问个明白呢？

CODEC

Snake：上校！听得见吗？

坎贝尔：我都听见了。

Snake：国防部究竟想干什么？

Snake：回答我！上校！

坎贝尔：国防部长现在已经亲自出马了。他正乘坐预警机飞往阿拉斯加。

Snake：他来干什么？

坎贝尔：指挥对基地的轰炸。

Snake：什么？！

坎贝尔：还有，B-2轰炸机已经从加利纳空军基地起飞，机上携带了B61-13战术核钻地弹。

Snake：什么？我已经成功摧毁了METAL GEAR。国防部长不知道吗？

坎贝尔：国防部长听说娜奥米出卖了我们，他对FOXDIE很不放心。

坎贝尔：现在METAL GEAR发动核打击的威胁已经消除，他会动用任何必要的手段来掩盖这里发生的一切。

Snake：他是打算用核弹把所有证据连同知情者一起蒸发掉是吗……

坎贝尔：别担心，Snake。我会设法阻止这次空袭的。

Snake：怎么阻止？

坎贝尔：虽说我在这儿没什么实权，但名义上我还是这次行动的指挥官。要是我下令推迟空袭，就可以扰乱指挥系统的运作。这样至少可以为你赢得一点时间。让你有一个逃脱的机会。

Snake：可是上校，要是你那样做……

坎贝尔：没什么，Snake……其实国防部早就已经展开了对猎狐犬部队的秘密调查。他们在兵变之前把梅丽尔派往基地……就是为了控制我。

Snake：那群杂种……

坎贝尔：对不起，他们以她的性命为条件逼我合作。

坎贝尔：Snake，你还是快走吧。

Snake：你决定了吗？……这样做罪名可不小。

坎贝尔：放心吧，在那么多的谎言以后，这是我能为你做的最起码的事了。

Snake：上校……

坎贝尔：我这就下令中止空袭……

坎贝尔：事已至此，不能再犹豫了。

坎贝尔：啊！你们干什么？！

美玲：Snake！

Snake：美玲，上校他怎么了？

美玲：……

Snake：到底出什么事了？

美玲：Snake，上校他……

豪斯曼：罗伊·坎贝尔已经被撤职了。

豪斯曼：我是国防部长吉姆·豪斯曼。

Snake：你要把上校怎么样？

豪斯曼：他犯了泄露国家机密和叛国的重罪。我已经把他逮捕了。

Snake：荒谬！

豪斯曼：没错，他确实很荒谬。他还真以为自己是这次行动的指挥官呢。

Snake：畜生！

豪斯曼：很快所有的证据都会被抹得干干净净。我相信总统一定会很满意的。

Snake：是总统的命令？

豪斯曼：咱们的总统可是个大忙人。这地方一切我说了算。

Snake：你打算怎样对公众解释这次的核爆？

豪斯曼：这个你就放心吧，故事我们早就已经编好了。

豪斯曼：譬如可以说恐怖分子引爆了一枚核弹。

Snake：……聪明。你是准备把这地方所有的活口通通杀掉了，科研人员、基因战士，一个不留……

豪斯曼：唐纳德……

豪斯曼：……DARPA局长已经死了……

Snake：听这口气你好像不想杀他？

豪斯曼：他是我的朋友。

Snake：至于其他人的死活就没什么要紧了，是吧？

豪斯曼：这个嘛，要是你把那张光盘交出来，也许我会考虑放过他们的。

Snake：哪张光盘？

豪斯曼：METAL GEAR的试验数据！本来应该由唐纳德带回来的。

Snake：不在我手上。

豪斯曼：是吗？没有那就算了……你们两个本来就是70年代冷战政策畸形发展的产物。

豪斯曼：……活在世上只会给国家抹黑。你们俩非死不可。

豪斯曼：我说，空袭马上就要开始了，你们还是抓紧时间把要算的帐都算了吧。

豪斯曼：永别了。

Liquid：我们已经没有退路了。就趁空袭还没开始把事情来个了断吧。你夺去了我所有的一切。只有你死了，我才会感到满意。只有你死了，我才能取回我应得的一切。至于她，她将会成为我们这场决战的一份美丽的祭品。

Liquid：看见没有？这就是我们最后决战的时限。这枚核弹爆炸的时候，也就是她的死期。

对Liquid之战

Liquid：要是你赢了，说不定还来得及救她一命。

Liquid：那你们就可以在临死之前享受一下甜蜜的爱情。

Liquid：一旦踏出这条界线，你就会掉下去。

Liquid：在这种高度，就算是你也一样会死。

Liquid：一决高下吧，Snake！

Liquid：已经没时间了！

Liquid：动作快点儿，炸弹马上就要爆炸了！

Liquid：看，没时间啦！

Liquid：怎么啦，Snake！

Liquid：加把劲嘛！

将Liquid打下战车顶

Liquid：Snake——！

Snake：梅丽尔？

Snake：梅丽尔！

梅丽尔：唉……呃，Snake？是你吗？Snake！你还活着！感谢上帝！

Snake：梅丽尔，梅丽尔你没事吧？

梅丽尔："你没事吧"……难道你就不能说点别的？

Snake：梅丽尔，你一定受苦了……

梅丽尔：不，那算不了什么。在他们的拷问面前我并没有屈服。

Snake：拷问？

梅丽尔：……还有比那更残酷的……不过我也一直在战斗。像你一样。

Snake：你是个坚强的女孩。

梅丽尔：和他们战斗……让我的心和你更加贴近。我可以感觉到你就在我的身边。这样我就有了坚持下去的勇气，可是，那时……我真的很害怕。

Snake：……对不起。

梅丽尔：别那么说……

梅丽尔：起码这让我明白了一件事。在一切的痛苦和屈辱之中有一样东西是我始终没有放弃的……一个执著的愿望……就是这个愿望让我活了下来……

梅丽尔：Snake，我一定要再见到你……

Snake：梅丽尔……

梅丽尔：！！！

Snake：……是我的Codec在响。

CODEC

Otacon：Snake，是我。

Snake：Otacon，好消息。梅丽尔没事了。

Otacon：你救了她！太棒了，伙计！干得好！

Snake：还有个坏消息。这地方马上就要遭到空袭了。

Otacon：见鬼，看样子我们的命还真不值钱。

Snake：有办法出去吗？

Otacon：出去？

Snake：……啊，对了，你们可以走运货的隧道。

Otacon：停车场就在你们隔



壁。那儿有条隧道直达地面。

Snake：前面的大门？

Otacon：不，是那道门西边的一个小出口。

Snake：防卫系统怎么办？

Otacon：早就搞定了。你小子把我当成什么人啦？

Otacon：你们出去的那条路就包在我身上吧……

Snake：那你呢？

Otacon：我？我……我打算留在这儿。

Snake：你疯了吗？

Otacon：要打开所有的门还需要一点时间。

Snake：可是……

Otacon：这活儿可是很难的喔，非要我亲自出马不可。

Snake：Otacon？

Otacon：放心吧，我打算留下。这是我自己的决定。

Snake：Otacon，这是座地下基地没错，但他们准备使用核钻地弹进行攻击。这地方撑不了多久的。

Otacon：我不想再生活在对过去的悔恨之中……你也知道，人生不应该只是不断地失去……

Snake：……

Otacon：Snake，现在我觉得很充实，我已经找到了自己生存的目的。

Snake：那好。别把命送在这儿。

Otacon：你也是。好好照顾梅丽尔，知道吗？

Snake：我会的……

Otacon：好，我得开始干活了。

Otacon：我保证你们一定可以安全离开。

Snake：谢谢。

Otacon："谢谢"……

Otacon：……嘿，这词儿听起来挺不错。

Snake：……我信得过你。

Otacon：谢谢，Snake。

Snake：我们快走吧。

梅丽尔：……那他呢？……Otacon 他在哪儿？

Snake：他……他正在战斗……

Snake：和以前的自己战斗……为了成为自己心目中真正的人。

梅丽尔：他也是在为我们而战斗吧？

Snake：是的，所以我们更不能让他的努力白白浪费。

梅丽尔：……没错。

Snake：梅丽尔，下来吧！

梅丽尔：……Snake。

Snake：梅丽尔。

Snake：空袭开始了……

梅丽尔：我很重吧？

Snake：看样子我们现在是没时间像电影里那样谈情说爱了。

梅丽尔：瞧。真可惜……

Snake：咱们快走。

梅丽尔：Snake，外面一片冰天雪地，你得把衣服穿上。

Snake：我的作战服就在那儿。

梅丽尔：快点吧。

梅丽尔还活着，Liquid最后还是死于了FOXDIE……Solid Snake还剩下多少时间？可能除了娜奥米博士，没有人能够给他一个正确答案。

停车场

梅丽尔：快！！

梅丽尔：我来开车！

梅丽尔：该死！这里有摄像机！

梅丽尔：见鬼！钥匙呢？

梅丽尔：在这儿！太好啦！

梅丽尔：行了，Snake！快上车！！

梅丽尔：站稳了，Snake！

脱出

Liquid：别高兴太早，Snake！咱们还没完呢！

Snake：Liquid！

梅丽尔：瞧，Snake！出口！

梅丽尔：要撞上啦！！

Snake：梅丽尔，你没事吧？

梅丽尔：……还好，没受什么伤。

Snake：你还能动吗，Meryl？

梅丽尔：不太妙，我也被压住了。

Snake：Liquid 怎么样了呢？

梅丽尔：我这里也看不见。

Snake：Liquid 总算是死了……

Snake：怎么？

Liquid：Snake！

Liquid：……Snake……

Liquid：Fo……

Liquid：……Fox……？

Snake：Die……

Snake：既然他也死了，那就是说……

梅丽尔：别胡说，Snake。

Snake：不是要空袭吗？隐形轰炸机还没到……

CODEC

坎贝尔：Snake，听得见吗？

Snake：上校！

坎贝尔：你没事吧？

Snake：上校，到底怎么回事？

坎贝尔：国防部长已经被逮捕了。"提前退休"。

Snake：逮捕？

坎贝尔：我设法和总统取得了联系。

坎贝尔：METAL GEAR 计划，这次的演习……所有这一切……全都是国防部长一手策划的。

Snake：是他一个人的意思？

Snake：那原本说的空袭还有核打击呢？

坎贝尔：空袭命令已收回。出击的F-117和B-2都已经返回基地了。

坎贝尔：从现在起行动由我全权负责。

Snake：原来是这样……

坎贝尔：动用核打击来掩盖事情的真相，华盛顿还不至于蠢到这地步。

Snake：这倒难说。

坎贝尔：总之，一切危机都已经过去了……谢谢你，Snake。

Snake：上校，你可以放心了。梅丽尔她没事。

坎贝尔：真的？

坎贝尔：谢谢……谢谢你，Snake。

坎贝尔：对不起，Snake，之前……之前我对你隐瞒了那么多的事。

Snake：那没什么，上校。

坎贝尔：Snake，我已经不是上校了。

Snake：噢，对，我忘了。

坎贝尔：我有份礼物送给你。你们那儿附近有一部雪地摩托。那是美玲在卫星照片上发现的。

坎贝尔：现在这季节冰川相当平静，你们俩可以驾车从那里离开。

坎贝尔：我敢打赌 DIA 和国安局那帮家伙做梦也想不到你能活着回来。

Snake：我自己也没想到。我看我最好还是别在这一带露面。

坎贝尔：不用担心。根据官方记录，你们俩翻车之后就已经堕海身亡了。

Snake：那和事实也差不了多少。

坎贝尔：福克斯岛那边已经有直升机在等你了。

Snake：海尔·艾默里奇博士还在基地里，别忘了派人去接他。

坎贝尔：知道了，这事就交给我吧。

Snake：那好，罗伊，对了，你自己呢？不会有事吧？

坎贝尔：这个你放心，我早就准备好预防措施了。

坎贝尔：……全部无线电通话内容的硬拷贝。只要有这份证据在手，你和我，还有美玲，都不会有问题的。

Snake：纳米计算机的电池也快没电了，那些人没办法再跟踪我的。

坎贝尔：我想我们以后也不会再见面了。

Snake：放心好了，有空我会去看你的。

坎贝尔：真的吗？可别让我等太久了。

Snake：罗伊，我还想问一件事。

坎贝尔：什么事？

Snake：关于 FOXDIE。

坎贝尔：梅丽尔不会有事的。她不是国防部暗杀的目标。

Snake：那我呢？Liquid 已经死了……

坎贝尔：娜奥米说这事她想直接跟你谈。

Snake：她现在怎么样？

坎贝尔：别担心，现在她正和美玲在一起。我这就叫她来。

娜奥米：Snake，是我……

Snake：娜奥米……

娜奥米：哥哥的事……我都知道了……

Snake：我很难过……但他有几句最后的话要我转告你。

娜奥米：什么话？

Snake：他说你应该把他忘掉，继续真正属于你自己的人生。

娜奥米：Frankie（注：Frank 的昵称）是那么说的？

Snake：是的。他还说，他永远爱着你……

Snake：娜奥米，你哥哥救了你、救了我，也救了这个世界。他为此牺牲了自己的生命。

娜奥米：也许……也许现在他终于可以安息了。

娜奥米：其实他早就不是我的哥哥了……

娜奥米：自从你们在桑给巴尔决斗以后他就已经变得跟幽灵差不多。

娜奥米：一个到处寻找葬身之地的幽灵……

Snake：娜奥米，Liquid 已经死了，因为 FOXDIE……

Snake：那我呢？什么时候会

轮到我？

娜奥米：这就得看你自己了。

Snake：你的意思是……

娜奥米：每个人都会有死的一天……

Snake：没错，那我会是哪一天呢？

娜奥米：这完全取决于你怎样利用剩下来的时间。

娜奥米：好好活下去吧，Snake。我能说的也就这些。

Snake：……

ENDING

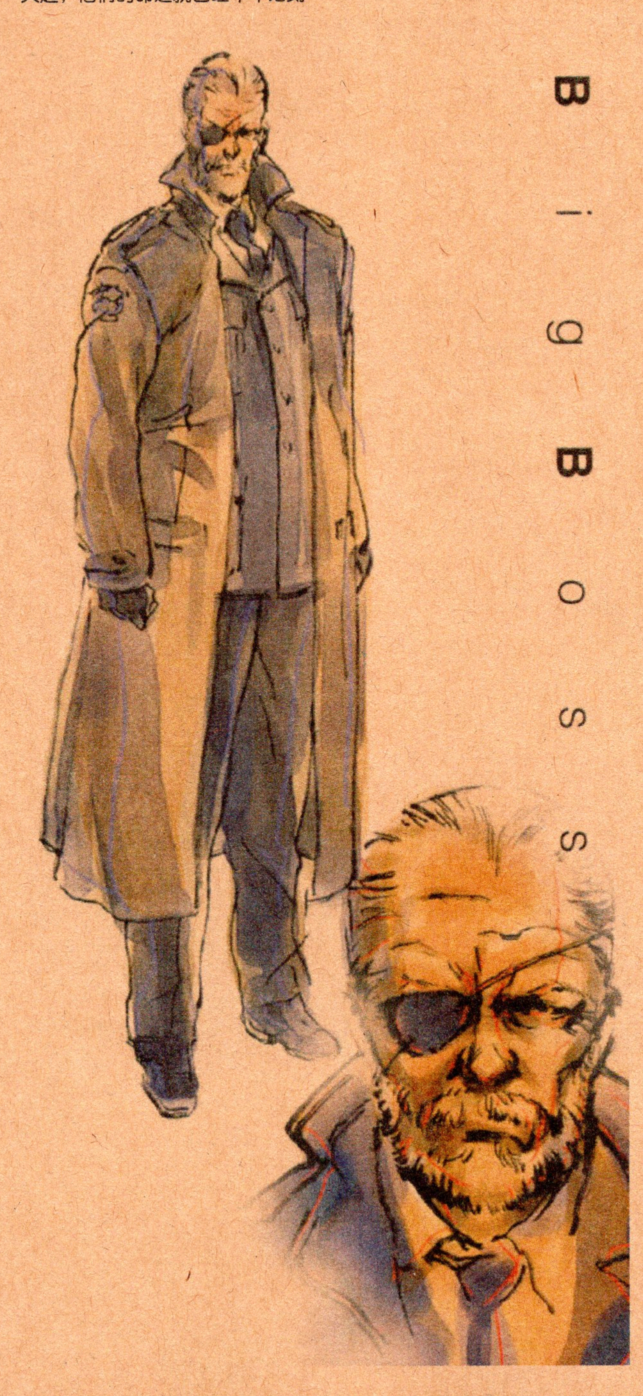
娜奥米：每个人从出生的那一天起，他们的命运就已经牢牢地刻在了自己的DNA里……这是无法更改、永恒不变的……但这并不是生命的全部含义。我终于明白了这一点。

娜奥米：以前我说过，我之所以对基因、对DNA那么感兴趣，是因为想弄清楚我究竟是谁，我从什么地方来。我以为只要研究自己的DNA，就能知道我到底是什么人、我的父母是谁；我以为只要弄清楚了这些，我就会知道自己应该走一条什么样的人生道路。

娜奥米：但是我错了。我什么都没弄懂，什么都没搞清。正如在基因战士的问题上一样……你是可以给他们植入各种各样的优秀基因，但那并不就能使他们成为最强的战士。关于DNA我们充其量只能说，它决定了一个人潜在的能力……潜在的命运……

娜奥米：我们不应该被自身的命运所束缚……被自己的基因所左右。人类有能力按自己选择的方式去生活。Snake，你在不在FOXDIE的暗杀计划之内其实并不重要。重要的是你选择了生存……那就好好活下去吧！你说是吗，Snake？别担心，我也会好好地活下去的。在今天之前，我一直在寻找自己生存的意义，但是现在我已经明白，生存的意义就是生存本身。

娜奥米：基因让我们对未来的希望和梦想通过子孙后代延续下去。而生存就是联结现在和未来的纽带。所有的生命不都是这样的吗？互相爱护、互相引导……从而改变这个世界。我终于明白了。生命的真正意义……谢谢你，Snake。



梅丽尔：看我找到了什么？

Snake：把它留下来作为纪念吧。

梅丽尔：纪念什么？纪念任务的成功，还是我俩的相遇？

Snake：纪念我们明白了应该如何生存。

梅丽尔：？

Snake：直到今天为止，我都只是为了自己而生存。长期以来我惟一关心的就是怎样求生。

梅丽尔：并不只有你是这样，其实每个人都是一样的。

Snake：以前，就只有在战场上直视死亡的时候，我才能感觉到自己还活着。谁说得清呢，大概这也是我的基因注定的吧。

梅丽尔：那现在呢？关于你的未来，基因是怎么说的？

Snake：也许是我为某个人生存的时候了。

梅丽尔：某个人？

Snake：某个像你这样的人……也许这才是真正的生存之道。

梅丽尔：那……我们现在上哪去，Snake？

Snake：大卫（David）。

Snake：我的真名是大卫……

梅丽尔：好啦好啦，我们上哪去，Dave（注：David的昵称）？

Snake：嗯，我想是时候该去寻找新的生活方向了。

梅丽尔：新的方向？

Snake：新的目标。

梅丽尔：我们会找到吗？

Snake：会找到的。我知道我们一定会找到的。

梅丽尔：那是什么？

Snake：驯鹿。

Snake：对阿留申人来说，驯鹿是生命的象征。这里的春天很快就要到了……

梅丽尔：我们也是……

Snake：是的，春天为万物带来了生机。这是个充满希望的季节。

Snake：我在这儿住了很久，却从没发觉阿拉斯加原来是这样美丽。天空，大海，驯鹿……还有……

Snake：你……

梅丽尔：我想我会喜欢这种新生活的……

Snake：来吧，我们一起去享受生活……

字幕

80年代，全世界核弹头的总数已超过60000枚，其总破坏力相当于广岛原子弹的一百万倍。

1993年1月，随着START2的签署，美国和俄罗斯同意在2000年12月31日前把本国配置的核弹头数量削减到3000至3500枚。

然而，截至2003年，全世界核弹头的数量仍然在20000枚以上。

通关之后的电话通话记录

是的，先生。整支部队已经一网打尽。

那两个人还活着。

病毒携带者？

没错，先生，FoxDie应该很快就会发作的……

完全按预定的计划。

是的，先生，我已经收回了Rex的模型弹头试验数据。

……不，先生，我的伪装未被识破。没有人知道我究竟是谁。

是的，DARPA局长知道我的身分，但他已经被除掉了。

没错，到底还是那个次品赢了。

……那是对的。

直到最后一刻，Liquid都认为他才是次品。

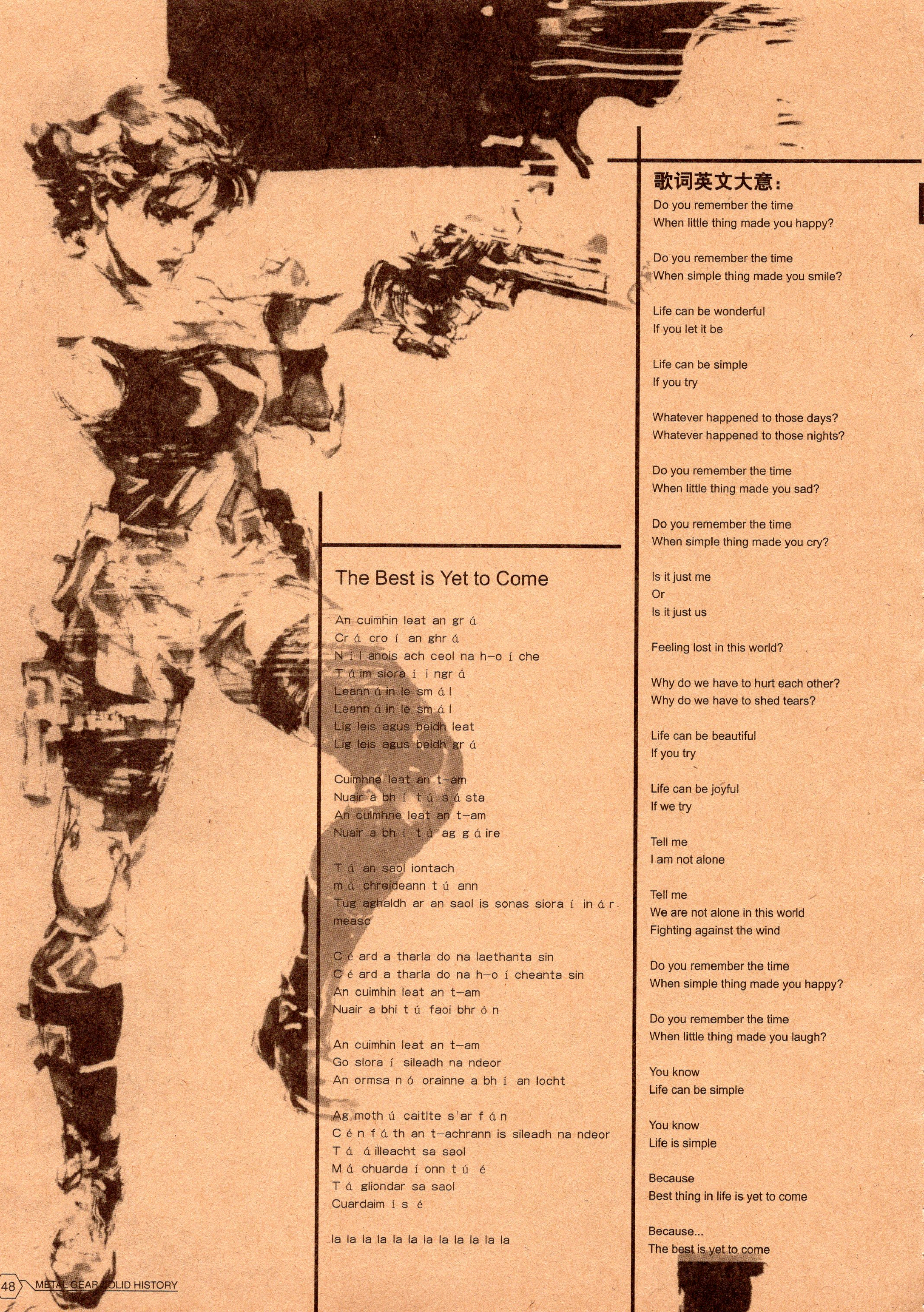
是的，先生，我完全同意。这个世界就应该由您这样完美无缺的人来统治。

不，先生，没有人知道您就是第三个……Solidus。

……那女人我该怎么办？

好的，我会继续监视她。

是的，谢谢您。再见，总统先生。



The Best is Yet to Come

An cuimhin leat an gr á
Cr á cro í an ghr á
N í l anois ach ceol na h-o í che
T á im siora í i ngr á
Leann á in le sm á l
Leann á in le sm á l
Lig leis agus beidh leat
Lig leis agus beidh gr á

Cuimhne leat an t-am
Nuair a bh í t ú s á sta
An culmhne leat an t-am
Nuair a bh í t ú ag g á ire

T á an saol iontach
m á chreideann t ú ann
Tug aghaldh ar an saol is sonas siora í in á r
measc

C é ard a tharla do na laethanta sin
C é ard a tharla do na h-o í cheanta sin
An cuimhin leat an t-am
Nuair a bhi t ú faoi bhr ó n

An cuimhin leat an t-am
Go slora í sileadh na ndeor
An ormsa n ó orainne a bh í an locht

Ag moth ú caitlte s'ar f á n
C é n f á th an t-achrann is sileadh na ndeor
T á á illeacht sa saol
M á chuarda í onn t ú é
T á gliondar sa saol
Cuardaim í s é

la la la la la la la la la la la la

歌词英文大意：

Do you remember the time
When little thing made you happy?

Do you remember the time
When simple thing made you smile?

Life can be wonderful
If you let it be

Life can be simple
If you try

Whatever happened to those days?
Whatever happened to those nights?

Do you remember the time
When little thing made you sad?

Do you remember the time
When simple thing made you cry?

Is it just me
Or
Is it just us

Feeling lost in this world?

Why do we have to hurt each other?
Why do we have to shed tears?

Life can be beautiful
If you try

Life can be joyful
If we try

Tell me
I am not alone

Tell me
We are not alone in this world
Fighting against the wind

Do you remember the time
When simple thing made you happy?

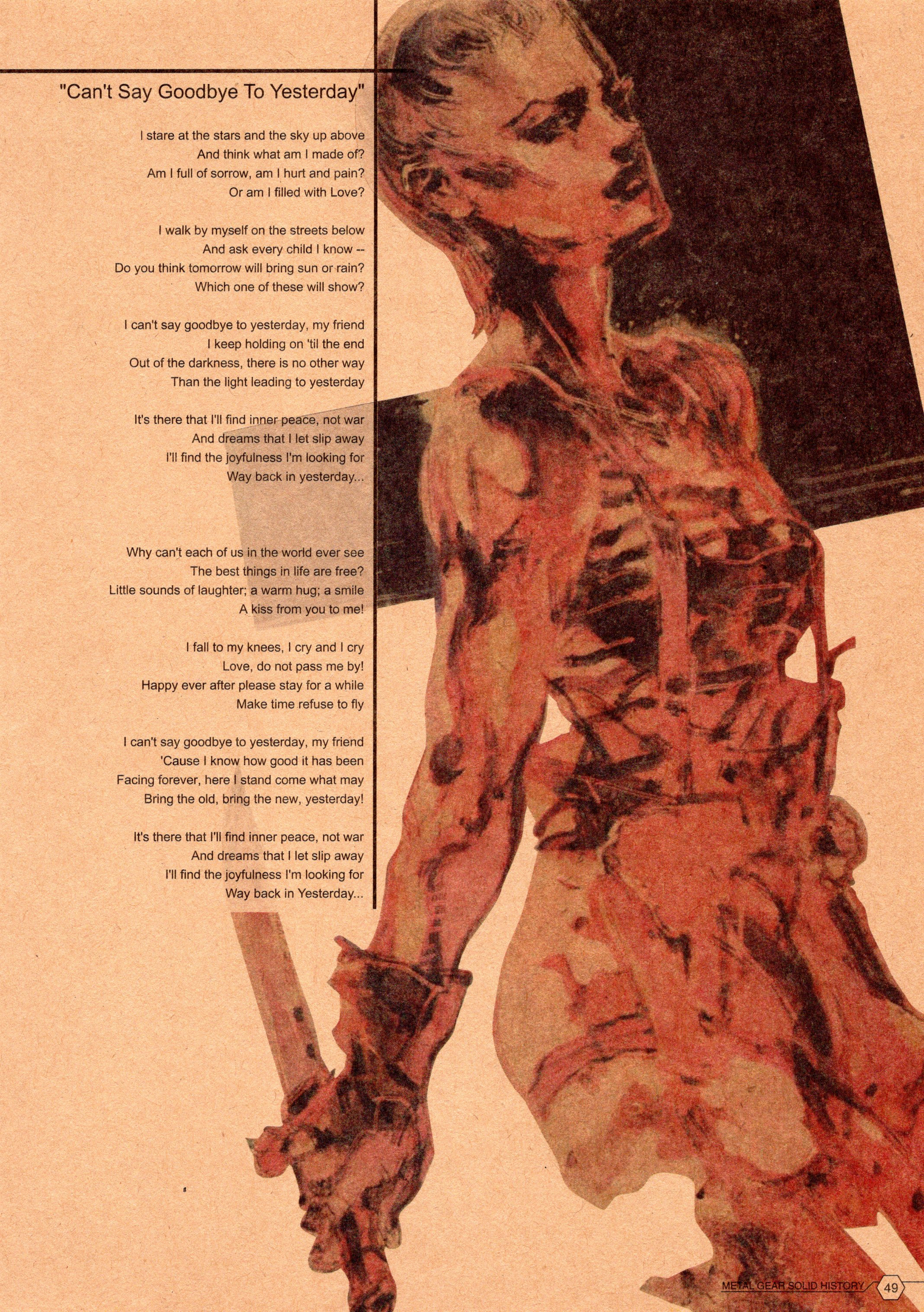
Do you remember the time
When little thing made you laugh?

You know
Life can be simple

You know
Life is simple

Because
Best thing in life is yet to come

Because...
The best is yet to come



"Can't Say Goodbye To Yesterday"

I stare at the stars and the sky up above
And think what am I made of?
Am I full of sorrow, am I hurt and pain?
Or am I filled with Love?

I walk by myself on the streets below
And ask every child I know --
Do you think tomorrow will bring sun or rain?
Which one of these will show?

I can't say goodbye to yesterday, my friend
I keep holding on 'til the end
Out of the darkness, there is no other way
Than the light leading to yesterday

It's there that I'll find inner peace, not war
And dreams that I let slip away
I'll find the joyfulness I'm looking for
Way back in yesterday...

Why can't each of us in the world ever see
The best things in life are free?
Little sounds of laughter; a warm hug; a smile
A kiss from you to me!

I fall to my knees, I cry and I cry
Love, do not pass me by!
Happy ever after please stay for a while
Make time refuse to fly

I can't say goodbye to yesterday, my friend
'Cause I know how good it has been
Facing forever, here I stand come what may
Bring the old, bring the new, yesterday!

It's there that I'll find inner peace, not war
And dreams that I let slip away
I'll find the joyfulness I'm looking for
Way back in Yesterday...

作者：加里·麦克高登 编译：RAY

影子摩西的骇人阴谋

影子摩西岛坐落在阿拉斯加的福克斯群岛以北、北极圈的深处。在岛上其中一座怪石嶙峋的临海峭壁之上，有一间通常是用于气象观测的小屋。当我醒转时，我发现自己正置身于这间小屋内。我坐在椅子上，双手被反绑在背后，一只粗麻袋罩在头上。室外狂风怒号，在暴风雪中小屋显得格外的黑暗和宁静。我能感觉到身畔至少有四个人，他们审问我约摸已经有几个小时了。

麻袋散发出咖啡豆的刺鼻气息，在这寒冷透骨的小屋里，我不觉想起了巴西的种种景象：鲜花烂漫的羊肠小径，浅巧克力色皮肤的孩子们，还有棕榈树宽大的叶子间照下的灼烈刺眼的阳光。

我觉得自己的意识朦胧起来。

站在我面前的男人开口了，第二次——也可能是第一百次——问道：

"我再问你一遍，光盘里都有些什么？"

"我早说过了，不知道。我是碰巧得来的，行了吗？"

"你撒谎，混蛋！"

重重的一拳捣在我的腹部，好几小时前吃下的一块花生酱三明治混着血腥味涌到了嘴里。这一小时中无情的毒打和数不清的刀伤让我每一寸皮肉都发出了痛苦的呻吟，但我一直拒绝吐露任何他们想知道的东西。连日来冒着生命危险对这个毕生难遇的报道题材进行调查，为了达到这一步我已经付出了太多，我绝不会在这个节骨眼上放弃的。

"够了。"

身后的另一个声音说道。

"盘已经拿回来了。赶快料理了他，我们好离开这地方。"

虽说处在如此狼狈的田地，我到底还是一名记者。刚才他说"盘已经拿回来了"，说明招待我的这帮人正是光盘的原主。最后的一个谜团解开了；我已经知道盘上记录的一切都是千真万确的，而我一直怀疑的那个阴谋也确实存在。

就在这时，我听到了打破窗户的响声。

外面的暴风雪立刻卷进了屋子。同时我听到了椅子周围那些抓我的人发出微弱的惨呼，一秒钟以后，他们全都已经重重地倒在了地板上。

这场短暂的骚乱在我还没来得及感到害怕之前就已平息。不管来的是谁，也不管发生了什么，折磨我的那伙人显然全都被打倒了。现在我听见均匀而沉着的脚步声向我靠近。

假如刚才是这个人救了我的命，他究竟是谁？又或者我马上就会和其他的人遭到同样的下场？脚步声在我面前停了下来，可是奇怪得很，我竟然根本感觉不到身边有人。

一只看不见的手缓缓摘下了罩在我头上的麻袋，夜晚的寒气使我脸上一阵清凉，而我的眼睛也逐渐适应了房间里的黑暗。

现在我终于可以看见面前的人是谁了。

就在绝大多数国民的视线之外，一项决定国家运作的巨大阴谋正在进行。

军方秘密开发的大规模毁灭性武器；

通过基因手术被改造为战斗机器的超级战士；

能够精确地攻击特定目标的致命病毒；

搭载核武器的步行式战车；

一个神秘组织，民主共和两党外第三个也是势力最大的政党，我和他们的遭遇使我在阿拉斯加的寒冬里被捆到了这张椅子上……

以上种种不过是我在那张光盘里发现的真相的其中一部分，而在下面的篇幅中，我将和大家分享我所掌握的一切。其中包括我现在所了解的关于政府的内幕，以及一股更为强大的幕后势力活跃其上的秘密舞台，也许有许多人曾经偶然窥见这些事实，但是却从来没有人敢于谈及。

本书中所详述的一切都是真有其事，自从经历了这一切以后，我眼中的这个世界已彻底失去了往日的那份安全感。而且，我可以担保，您也会有同样的感觉——假如您有勇气把本书读完的话。

事情是从一个月前开始的——

邮递员的门铃声

在影子摩西那次戏剧性的死里逃生一个月前，那天，我在自己纽约的寓所里吃着一顿已经不能算早的"早"餐。

自从小时候遭到外星人绑架之后，我就一直被耳朵里那个不间断的铃声所困扰。

一大片泥泞是我厄运的根源。我在上面滑了一跤，跌倒在地，失去了知觉。等我苏醒过来，已经是黎明时分了。

过后，当我对着镜子想看看脑后撞出来的肿包时，却发现了"那玩意"：在我耳朵后面的地方多了一个小洞，有针孔大小。如果你像我一样经常看电视，你就该明白这是怎么一回事。不用说，我是被路过的飞碟绑架了，并且在昏迷中和外星人一起待了好几个小时！不幸的是，那天晚上附近没有一个人反映他们看见过飞碟，因此也根本没有人对我的经历感兴趣。如今我认识到，就是从那天开始我立志要终生以披露事实真相为己任，从而当上了一名新闻记者。

还是说回当天的情形吧。我很快发现"铃铃"作响的不是我的耳朵而是门铃。那玩意以蝙蝠声纳的调门大吵特吵，声音尖得几乎超出了人耳的听觉范围，仿佛是在谴责那个不速之客对它的压迫。

一名邮递员站在门前，手里拿着个鼓鼓囊囊的马尼拉纸信封，信封的标签上写着我的地址。

邮件炸弹！

我把耳朵贴在信封上仔细听了一阵，却没听见里面有嘀嗒声。当然罗，这年头人们早就不时兴用机械表造炸弹了——所以才叫"数码时代"嘛。事实上，邮件炸弹里又怎么会有手表呢？它只要在收信的倒霉鬼拆信时炸开来就可以了。也就是说，没有声音的信封同样是危险的。我知道拆开封口说不定会把我炸个粉身碎骨死无全尸，可是能当上调查记者的人总是有一点随机应变的能力的。

我从底部撕开了信封。

"嘶啦——"

糟糕！

信封里的东西闪电般掉到了地上！

人生在世，正所谓智者千虑必有一失。读者诸君请记住这个忠告吧：当你迫于形势不得不把信封从底部撕开时，请务必先把它倒过来拿。我同时还领会到这样一条真理，物体总是往下掉的。这个要命的信封里的东西也不例外。它笔直地落到一块我忘在地上的外送比萨饼上陷进去一半。在这个手忙脚乱的当口，我已经想不起来这份食物是什么时候送来的，不过可以肯定的是它已经绝对够资格

进博物馆了。

幸亏那玩意并不是炸弹，只是一张光盘，上面已经沾满了花生酱。盘是外面有一层透明塑料护套的那种，透过套子可以看见盘体表面闪耀着彩虹般的光芒。我盯着它看了好一阵子，心里想起了那天的飞碟。

无论如何，我总算把盘捡了出来，注意到盘面上没有任何标签。洗涤槽里的一番快速冲刷洗掉了上面的脏东西，我把盘搁在窗台上晾晾干，趁这空当把那个不再有危险的信封里里外外仔细检查了一遍，想找出点线索。信封里夹了一张复印纸，上面写着：

"寄自《无限惊奇》杂志主编马克斯·史密森"

"我把某人送交编辑部的这张光盘转寄给你。这方面的事情正好是你的专长，你看看能不能挖掘出更多的材料。要是你弄到了足够的材料，我们可以出一本书。这是你重出江湖的机会，别把事情搞砸了。"

马克斯是我的老朋友，以前一度负责我的大部分作品的出版事务，自从我辍笔之后，我们俩就很少见面了。倒不是说他真有资格对我说什么出山呀搞砸呀之类的，不过我也确实产生了写一本新书的冲动。可是眼前还摆着一个问题，而且这个问题还挺大。

我到底要怎么看到光盘的内容呢？

盘上记载的震撼性内幕

我的隔壁邻居是个生活不怎么宽裕的大学生，每当要用电脑的时候我总会去找他。我砰砰地打门，扯开嗓门大喊，一直喊到他半睡半醒地出来开门。一进屋，我三步并作两步直扑他那台破电脑，把盘塞进光驱。随着轻轻的盘片转动的声音，图标出现了。文件的名称是："影子摩西的夜幕下"。

我迫不及待地点击了那个图标，结果却只弹出了一条出错信息。这算是什么混帐鬼花招！？有什么特别的加密手段让我无法查看资料吗？我试了一遍又一遍，结果却都是一样。沮丧之余我开始在键盘上乱敲一气。大学生看到自己的爱机惨遭虐待，心疼地跑了过来，一边闪避着我的唾沫星子，一边敲进去一些月球语似的东西，然后，令人振奋的程序启动画面出现在屏幕上。接着——啧啧，我终于看到了密密麻麻的大段文字上——光盘里的内容！

第一行上赫然写着：

"影子摩西的夜幕下：非官方真相 作者：娜斯塔夏·罗曼兰科"。

大学生一副好学的样子，想要从我背后偷看文章的内容。我照他的心窝就是一拳，把他打到了一边去，抱住文档猛啃起来。就像被硬梆梆的冻金枪鱼当头砸了一记，巨大的震撼让我感到一阵天旋地转，文件里充满了惊心动魄的内容：种种绝密的阴谋，不可思议的基因实验，冷血的军方研制的秘密武器。这是我所读过的最使人难于置信的资料。

光盘中提及的非官方事实

绝大多数读者应该都知道大约两年前，在阿拉斯加福克斯群岛北方的一座岛屿附近，军方曾进行过一系列可疑的调动。那个岛的名字叫影子摩西。这些行动在档案中都有详细的记录但并未作出任何解释。俄亥俄级弹道导弹核潜艇"发现"号奉命离开原定的训练区，前往了影子摩西近海，并在那里和突然部署调派到该区域的一架E-3C预警机会合。而这架预警机上载的竟然是当时国家安全顾问的吉姆·豪斯曼（注一）。16小时之后，6架满载炸弹的F117夜鹰战斗机从加利纳空军基地直飞阿拉斯加。[注一：根据MGS和本文后段的提法，吉姆·豪斯曼的职务应该是国防部长。]

当时的媒体中对此事流传着各式各样的揣测。一些记者坚持认为这是某国一次失败的入侵行动，另一些人则怀疑是美军某部发动的武装政变。我自己也给某杂志写了一篇文章发表见解，指出影子摩西是小灰人（注二）进军地球的前哨站。毕竟这个身材娇小的灰皮肤种族是我们最著名的外星邻居，他们的秘密基地遍布全球。[注二：小灰人（little grays）是飞碟目击纪录中经常出现的外星人]

然而根据这份文件，我们的全部猜测都是大错特错的。

实际上，影子摩西岛上发生的是人类历史上最严重的一起恐怖事件。是政府主导的一个超人计划和来自同一源头的毁灭性武器所造成的世界末日式的景象。

在那个生死攸关的日子里，一支代号"猎狐犬(FOXHOUND)"的特种作战部队率领一队次世代超级战士突袭并占据了影子摩西岛上的核武销毁基地，而他们提出的威胁竟然是要向美国本土发动核打击！

那我们为什么能活到今天？显然这必须归功于一个人——我只知道他叫"Solid Snake"——正是他孤身潜入基地解除了这次危机。

信不信由你，就影子摩西事件来说，上面这些只不过是冰山的一角。这张光盘里记载了许多更加骇人听闻的事实。比如一个政府内部的巨大阴谋，一种称为"核搭载步行战车"的秘密武器，还有先进的遗传改造工程。这些黑幕大部分是Solid Snake在执行任务的过程中发现的，而现在我就要把真相转述给各位读者。

不过现在就这样做是不是有点太过仓促了？毕竟光盘里的内容也许纯属杜撰，甚至可能只是某人的妄想。说到底，这个娜斯塔夏·罗曼兰科究竟是个什么人呢？

寻找娜斯塔夏·罗曼兰科

经过网上的一番快速搜索，我查到了关于这位神秘莫测的作者的一些富有启发性的资料。娜斯塔夏·罗曼兰科曾经在DIA（国防情报局）工作，在影子摩西事件爆发时，她已经辞去局里的职务，当上了一名自由军事分析家，她对核武器等武器技术很有研究，并且在光盘中她提到自己担任了Solid Snake的行动支援，具体任务是以NEST（核紧急搜索队）成员的身分通过无线电提供战地指导。由于亲身参与了这次行动，她对围绕这事件发生的一切有透彻的认识，尽管政府对事件掩饰得相当成功。

从罗曼兰科的履历以及大量的相关材料可以看出她具有十分明显的反核立场。这些再加上这个人的其他全部资料都表明，除非她突然患上心理失衡，或是打算以好莱坞编剧为副业，否则她是绝不会没来由地热衷于这种揭发阴谋的事的。

一切都很有趣。那么这个娜斯塔夏·罗曼兰科现在究竟在哪呢？我决定给出版该书的Global Elements出版社打个电话。下面是这次简短通话的完整记录：

我："嗨。听我说，你这家伙，你对那个叫娜斯塔夏·罗曼兰科的女人知道多少？"

对方："嘿，你这个没礼貌的乡巴佬，他们想把那傻瓜找回来。还有，说话注意点，混蛋。"挂断了。

很明显，他们隐瞒了什么东西，不然怎么会态度如此恶劣还匆忙把电话挂掉呢？我已经找到了一些线索，一件很重要、也是很危险的事的线索。假如光盘里写的都是真的，那娜斯塔夏·罗曼兰科知道的实在太多了。她的处境一定很危险，要么就是躲了起来，要么可能已经死了。这段简短的电话交谈说明了一点：有人想要她的命！如果这就是说出光碟里交代的真相的代价，一切情况都很明朗了。问题是她写的一切真是属实吗？

我回到公寓收拾好了行装。我要到影子摩西到去一趟。

地球上最寒冷的地方

我乘飞机来到了全国最北的机场，去找我的表兄约翰迪伊。

约翰迪伊是地地道道的阿拉斯加人，一个捕金枪鱼的大眼睛渔民。当我叫他在出海时把我捎到影子摩西岛时，他的脸色唰一下白了，眼睛里闪烁着不安的神色。“影子摩西？你疯了吗？人人都说那岛上满是兵。你只要一靠近，他们就拿巨大的探照灯朝你脸上晃。我的几个哥儿们还被他们抓起来审讯过。”

一股恐惧的寒颤流过我的脊梁，我知道自己走对了路。

“你小子真是个脓包，尝尝被飞碟绑架的滋味吧，这样你才知道什么叫做可怕。”

“我还有妻儿老小，我才不会跟你们这些单身汉到处瞎折腾！”

“那好，你尽量把我送远一点，我自己游过去好了。”

“游？你就等着变成冻鱼吧。”

“这个不用担心，我自有办法。”

于是当天我们就启航向影子摩西岛进发了。

通向影子摩西的旅程

那天的天气出奇的冷，小船就像出轨的火车似的上下颠簸。我冷得不住发抖，吃下肚的花生酱一古脑都吐到了海里，然后又强迫自己继续吃，以保持体温。这种美好的光景持续了好几天，终于，约翰迪伊在海图上画了几条线，转过头来对我说：

“对不起伙计，我只能把你送到这儿了，如果你真的想要干下去，你就得自己想办法了。”

从海图上看，这儿离影子摩西还有至少20英里。可是约翰迪伊已经哭丧着一张脸了，我也无意强迫他。我给自己鼓了鼓劲。

“没事。帮我准备准备。”

这真是个绝妙的点子。我把一条特大号的金枪鱼的内脏掏空了，往里面塞进了一些充满气的气球和一盏用来取暖的小油灯。然后我自己躲进鱼腹中，用狗爬式游到小岛。万一氧气不足气球可以及时地提供补充，而我上岸的时候看上去无非像一条死鱼被潮水冲上岸边。接下来的我只要从鱼肚子里钻出来，把岛上的一切查出个究竟就行了。绝对完美。

我拿出新闻记者独有的泰然忍受着金枪鱼的腥味走到甲板边上。尽管穿着紧身潜水衣，北极的寒风依然能令人麻木。我精神抖擞地向约翰迪伊道了别，纵身跳进了海里。紧接着，祸事来了！

问题出在金枪鱼的脊骨上，坚硬的骨刺狠狠地扎痛了我的后脑勺。我试着把身子摆正，却被身边的气球挤得无法动弹。鱼身开始迅速下沉，我不顾一切地乱踢乱蹬，觉得有一加仑的海水灌进了肺里。雪上加霜的是小灯也被碰翻了，灯罩掉到了一边。我感到火苗的热气正烤着我的脸，混和着一股头发烧焦的味道。我一向讨厌旅行，原因就在这里。

但是，在漫长的几个小时之后，我发现自己已经踏上了影子摩西岛。

现在先让我们回顾一下在那生死攸关的一天里，影子摩西岛上究竟发生了什么。罗曼兰科的光盘为我们提供了完整的答案。

影子摩西岛并不是一般的武器销毁站。而是军方的一个秘密训练场。那天，被称为猎狐犬的特种部队和次世代特种部队在那里进行联合演习。

猎狐犬部队是一支用最新科技全副武装的非常规精锐部队。部队的历史相当悠久，专门执行破坏、暗杀以及其他的秘密军事任务，但其行动一直是在极其隐秘的情况下进行的。不论是内战还是地区冲突或其它形式的低强度战斗，当美国当局不便公开介入时，猎狐犬部队就会出动。没有一名普通公民知道他们的存在，这支突击队是政府计划中的最高机密。

然后是“次世代”特种部队，这是一支为应付涉及核生化武器的恐怖活动而新建立的反恐部队。每一名队员都是从原来的雇佣兵行列中精心挑选出来，此外还必须接受基于FORCE 21部队理念的严格VR训练。其结果是他们具备了据说已超过了“三角洲”和“海豹”特种部队的战斗力。而最可怕的是，为了最大限度提高他们的战斗技能，这支部队全都接受过基因改造。

他们是士兵中的最高级“品种”，可是却突如其来地背叛了他们的主人，提出了一个惊人的要求。手中掌握了大量平民的生命以后，他们要政府交出猎狐犬部队的建立者“Big Boss”的尸体和他的战斗基因，政府必须在24小时内答应他们的要求，否则他们将会立刻发动核打击。但他们这样做究竟是出于什么目的呢？他们又是如何拥有了发动核打击的能力？

这些问题都没有得到回答，政府却采取了一个看似铤而走险的行动。从这群终极战士手中拯救人质并阻止核打击无疑难于登天，而他们仅仅派出了一个人去完成这项任务。他的名字叫Solid Snake——叛乱部队猎狐犬的一名前成员，曾经单人匹马摧毁“天外天国”和桑给巴尔的传说佣兵。

也许你的第一反应是怀疑。“就一个人？”你可能会问，“他们打算把整个世界的命运全押一个雇佣兵身上？”我完全同意你的看法，但实际上这个任务比表面看来的要复杂得多，对此，我会在下文一一交代。

SOLID SNAKE的后方支援小组

Snake是由俄亥俄级弹道导弹核潜艇“发现”号送往影子摩西岛的。虽然实际执行任务的只是他一个人，但一个阵容强大的任务控制小组一直通过无线电和他保持着联络。

行动的总负责人是在“发现”号上的罗伊·坎贝尔上校。他是猎狐犬部队的前司令官，又曾在1999年的桑给巴尔事件中担任Snake的指挥官，他本已退休，但在这次突发危机中被政府强制召回。

同样留在艇上的还有娜奥米·亨特博士，她是ATGC公司的遗传工程专家，此前一直负责主持桑给巴尔的基因改造工程。

小组的第三名成员是美玲，她设计了任务中使用的新型雷达和通讯系统。她显然是个科技神童式的人物，这套新型通讯系统是她在麻省理工学院就读研制出来的。而她参与这次行动时可能只是一个十多岁的女孩。

麦克唐纳·米勒，桑给巴尔部队前生存教官，也是惟一一名不在船上的任务控制组成员。与其余4人不同的是，米勒是他主动请缨要求在阿拉斯加的家中参与这次行动的。

最后就是《影子摩西的夜幕下》一书的作者——娜斯塔夏·罗曼兰科。她将以核武及其他大规模毁灭性武器专家的身分为snake提供技术支援。

到底是什么样的恐怖活动？人质吐露的真相

Solid Snake潜入影子摩西后的第一个任务就是解救人质。其中的两名人质显得尤为重要，但他们却未能幸免于难。尽管Snake成功地救出了他们，但这两人都先后暴毙，且死状极为相似。当时任务控制组的成员一度把他们的死因归结为心脏病发作——这一判断后来被证实是完全错误。

第一个人质是DARPA（国防部高级研究计划局）局长唐纳德·安德森，他是美国国防部研发部门的首脑，负责为新武器技术的开发制定计划并进行监督。另一个重要的人质则是肯尼斯·贝克，最具实力的国防工程承包商之一ArmsTech公司的总裁。

一个是美国军事技术的主管，一个是大型军火制造商，这样两个人在一个偏远的军事基地碰头肯定绝非偶然。各位读者应该都能想到他们在核武处理设施的会面必定是有所为而来。既然这两位都没有在严冬外出野餐的癖好，罗曼兰科声称岛上正在秘密开发某种新型兵器的说法就显得相当可信了。按照她的说法，这种新型兵器确实存在，并且已经快要通过实战测试了。然而这种兵器到底是什么呢？

兵器之王

METAL GEAR。我想各位读者大多没听说过这个名词。我自己也只在当记者时在新闻圈内听到过有关的传闻。这是一台幽灵般的两足步行战车，能以前所未有的高速行走所有难以穿越的地形，包括高山、沙漠和沼泽，从这些以前被视为不可能的地点发射核弹头。这种兵器一旦走下生产线，军队将有能力从几乎任何地方发动核打击，世界的核战术地图也将要重新改写。

这种具备核打击能力的步行战车据说早在南非的“天外天国”和中亚的桑给巴尔都曾经出现过。有一种说法指出当时METAL GEAR的开发进度已经达到了工作原型的阶段，但它却始终未能登上世界军事舞台。也许只是一种奇特的巧合，两次从把世界METAL GEAR的威胁中拯救出来的人都是Solid Snake。

然而历史往往惊人的相似，METAL GEAR的阴影再次重现了——这次是在影子摩西的尖端武器发展计划中。

当我叙述到这里时，我不禁这样反问自己。METAL GEAR发挥作用的时代不是已经结束了吗？自从上个世纪末苏联解体，核威胁理论和维持势力平衡所需的军备竞赛渐渐变得毫无意义。两个超级大国签署的START2条约也开始慢慢削减着双方的核武储备。事实上，影子摩西岛的这座核武处理设施正是为了销毁和临时储存那些被裁减的核弹头而建立的。既然核武器的理念正受到世界的重新审视，军方又为什么要投入资金去研制核搭载战车呢？难道这种武器的背后还隐藏着其他秘密？

野兽的天性

女士们，先生们，我现在向你们隆重介绍METAL GEAR REX，这是最新型的METAL GEAR。它全高45英尺，装备有火神机炮和激光系统，外壳由世界最先进的复合装甲制成，机体足以抵挡破甲弹的攻击。而且我在上面还没有提及它最可怕的地方。

这台来自影子摩西的METAL GEAR最厉害的是它的轨道炮。这门炮是设计用于把核弹头发射到大气层之外，弹头在外层空间会自动进行姿态调整，并以最理想的轨道飞向地面目标。

“那又怎么样？”也许你会这样认为。“一枚大大的导弹从天上飞过，谁会管它是从哪儿来的呢？把那见鬼的玩意打下来不就结了。”但问题的关键是：REX发射的核弹头根本无法侦测，更别提把它们打下来了。你不信？事实可以证明我是对的。

一般地说，弹道导弹从发射到爆炸可分为四个阶段。第一阶段是推进段，时间是从发射到离开大气层直至推进燃料耗尽。燃料耗尽以后，携带弹头的再入飞行器和弹体分离，这是第二阶段；第三阶段是惯性飞行段，在这个过程中再入飞行器会调整姿态准备重新进入大气层；在此之后弹头便沿着预定的轨道再次进入大气层并命中目标，这是最后一个阶段。

当前的导弹防御系统都是通过侦测推进阶段的助推火箭燃烧发现来袭的导弹的。而METAL GEAR则是轨道炮来替代传统的火箭推进系统来完成加速过程。这样，现有的导弹防御系统就毫无用武之地了。

这门轨道炮的效能十分惊人，它的有效射程达3000英里，相当于一般的中程弹道导弹；50%的弹着点分布在目标周围170英尺的范围之内，足可与高性能的洲际弹道导弹匹敌。METAL GEAR征服所有地形的能力意味着轨道炮几乎可以从地球上任何一个地点发动隐蔽的核打击。

如此隐蔽的攻击使人们在受到攻击以后仍然无法探测到导弹的来源。既然无法确定攻击者的方位，“确保相互毁灭”（MAD）的核报复也变得毫无意义了。没有了MAD战略的威胁，现存的禁止在战争使用核武器的协议也就成了一纸空文。

而且，即使全世界的人都知道核导弹来自影子摩西也同样无济于事；因为导弹防御系统完全不能抵御这种新型弹道导弹。这就是恐怖分子企图用REX及其强大的核武力和世界对抗的根本原因。

我在基地里看到了什么

管它呢。

我艰难地在洞穴里穿行，被我那忠实可靠的金枪鱼伙伴压得汗流浃背。不多久，两侧的岩石慢慢变成了排灯照耀下光滑的墙壁。我终于到了——这里无疑就是叛乱的发源地，当年Snake成功地潜入过的那座军事基地。一度几乎要吞没整个世界的风暴之眼。

走运的是，现在这里连鬼影子也看不见一个。但在寒风呼啸中我却清楚听到了一声微弱的呼喊。

“加里，救救我——”

我简直没法相信自己的耳朵。在这样一个我以前从未踏足的偏僻小岛上怎么可能有人叫得上我的名字？我小心翼翼地察看四周，终于在角落里的钢柱之间发现了一个熟悉的身影。那是——约翰迪伊！

我的表兄约翰迪伊，就在几个小时以前他还毛手毛脚地把我扔进那冰冻的海水里，而现在，他却坐在地下，被人紧紧地捆在柱子上。究竟发生了什么事？“救命，加里——”

我一溜小跑来到可怜巴巴的表兄身边，背上的金枪鱼沉甸甸的。他看见我时只是有气无力地笑了笑。

“你到底出什么事了，约翰迪伊？”我蹲在他身旁问道。

“我也不知道。你刚一离开，就来了一架黑色的直升机。”

“直升机？”

“是呀。一架方方的黑色直升机。等我明白过来，我已经被绑在这儿了……加里，你还背着那条死鱼干吗？”

是不是另有内情？这是谁干的？是军方的人？还是光盘里提到的那个权力超过美国总统的神秘组织？

一发冷枪打断了我的思路。我本能地一把拉过金枪鱼遮住身子。

“加里，你得救救我！把我解下来，好吗？”

开枪的人躲在哪里？子弹打在铁柱上四下反弹，根本搞不清是从什么地方射来的。要是再待着不动，我肯定会死翘翘的。我该怎么办好？

“把我解下来，伙计！加里！”

“别叫我加里了！我只是一条金枪鱼！”我撒腿就跑，一边闪避射来的枪弹一边冲上了楼梯，狂奔乱窜活像一只披着鱼皮的瞪羚。别了，约翰迪伊表兄。我肩上的责任比你个人的生死更为重要。摆在我面前的是一条孤独而漫长的道路。

SOLID SNAKE对黑暗军团

现在让我们来回顾一下Solid Snake的经历。他所潜入的核弹处理基地满布恐怖份子，与敌人的接触不可避免。这是一片战场，这一点绝不会有错。

Snake每走一步都会受到那些到处巡逻的超级“基因士兵”们的阻碍，当然还有那几位厉害无比的猎狐犬部队成员，包括了念力和读心术的大师“心理螳螂”，变色龙般的易容高手“诱饵”章鱼；

手持重型机炮的巨人“火神渡鸦”，还有有史以来最优秀狙击手之一的“狙击之狼”。而下面介绍的这些人物都和那个政府内部的阴谋集团有着极其亲密的关系，这些信息有助于我们把可怕的事实真相看得更加清楚。

奥塞罗特

原来是前苏联克格勃特种部队成员，别名“沙拉沙斯卡”。自从苏联解体后他就以雇佣兵的身分参与到各地的地区冲突之中。他的活跃引起美国政府的注意，并吸收他加入了猎狐犬部队。人如其名，奥塞罗特是一名出色的神枪手，他最喜欢的武器就是左轮手枪。

在Snake找寻肯尼斯·贝克时，奥塞罗特和他交上了手。但由于装备隐形迷彩的机器忍者突然现身，这一战并未分出胜负。忍者一剑砍下了奥塞罗特的右手，奥塞罗特忍痛仓皇而退。

这名俄罗斯神枪手也是为恐怖分子和格尔鲁科维奇上校率领的俄军部队牵线的中间人。按照猎狐犬部队叛军首领Liquid Snake的计划，该军队会在核打击发动之后前往影子摩西和他们会合。然后他们将从这个安全的据点向世界的其他地区展开突袭。依靠无法被探测或拦截的核导弹、总数逾一千人的优秀俄军士兵和次世代基因士兵，再加上FOXHOUND的作战技巧和战术思想，这支联合部队的目标直指第三次世界大战。

忍者

一个装备着强化骨骼核和隐形迷彩的神秘人物。他超人的力量和敏捷让Snake和恐怖分子双方都颇为头疼。但他对基地内发生的一切似乎并不感兴趣；有证据表明他纯粹是为了和Snake决斗而来。在那场战斗中Snake认出了他的身分。

他原来的名字叫灰狐，本来他早就已经死在了他最好的朋友——Sanke的手上。这看来有点令人惊讶，但死而复生这样的事其实并不罕见。世界各地都有例子可以证明这一点。1952年，人们在迁移罗兰德·格雷斯的坟墓时，在这个匈牙利农夫的棺材盖子内侧发现了一条条的深痕，似乎这濒死的人正拼命挣扎要从棺材里爬出来。另一条更著名的记载是，一个名叫Jin-emon Natakama的日本人在探索钟乳洞时失踪了，直到1914年他才从洞里出来，而这距离他失踪的日子已经过去了整整10年。更令他的家人震惊的是，他看来和10年前离开他们的时候一样的年轻。所有这些对我来说都很好理解，只要稍作解释你马上就会明白。四个字：金字塔能。我敢肯定那些军方的科学家在那个令人毛骨悚然的基因实验的过程中让他接受了同样的复苏过程。

Liquid Snake

我很清楚在各位听到这名影子摩西叛乱的领导人的名字时会有什么样的想法——对此我要说“没错。”我们的英雄Solid Snake，他和Liquid Snake是货真价实的孪生兄弟。

然而他们并不是一般意义上的双胞胎。这两个人再次证明美国军方对危险的基因工程一贯情有独钟。两个Snake都是由所谓“魔童计划”制造的战斗机器！

关于政府试图批量生产超级士兵的流言多得不计其数，而且始终没有平息的迹象。就在前几天我还偶然看见过一个叫“D-People-E-O”的人形战斗机器人游戏。游戏中机体外壳的发展进行得很快，但该系统必须有一个人在内部才能正常运作，这反而影响了它的性能。在游戏末段中军方终于认识到了问题的严重性，只好拉下了电闸。还有一个计划是利用某著名心理学家的DNA来繁殖一支极具天赋的部队，可惜有人指出这个计划不太现实，至少对于普通的战场是如此。

然而，Solid Snake和Liquid Snake是利用他们的“父亲”Big Boss的基因成功制造出来的。他们都是不折不扣的超级战士，所以当两人最终相遇时，难免会展开一场恶战，这是不足为奇的。

我在天台看见的一切

我拖着金枪鱼沿楼梯向上走，躲避着那个看不见的狙击者。盘旋的楼梯就好像永远走不到头似的。正当我打算放弃时，我看见了通向天台的出口。

我拉开门，跌跌撞撞地走进了微露光亮的昏暗中。零度以下的寒风抚慰着我筋疲力尽的身躯。我放下金枪鱼，在旁边坐了下来，尽量让自己缓过气来。敌人也许会追到这里，但我已经再没有半点逃跑的力气了。

我从身边拿出那个盛着花生酱混和波旁威士忌酒的瓶子，仰脖子灌了一大口。带着烧灼感的液体流进我的喉咙，浓稠稠、火辣辣的。

花生酱是我人生中最大的挫折。我很小的时候就和别的孩子有一点不同，我特别怕吃花生酱。终于有一天，我决心要克服这个弱点，于是就拼命地强迫自己多吃花生酱——我把那玩意涂在了所有能吃的东西上，从不放洋葱的辣味热狗——这是我最喜欢的食物——直到初恋情人嘴唇上的薄荷口香糖。

后果可想而知，我越发恨起了花生酱。如果说我以前只是不喜欢，那现在我对它简直是深恶痛绝。要是我可以把全世界的花生酱都搞到手，我一定会毫不犹豫把它们统统倒进百慕大三角。正因如此，我只能勉强自己尽量多吃一点。花生酱，我恨死你了。

那首歌是怎么唱的来着？

“我—我恨死你—你—你—了——”

不不，不是这样。

“我—恨—”

我一定是把词儿唱串了。记不清了。大雪渐渐覆盖了我的鞋子。我的金枪鱼呢？哦，在这儿，就在我身边。

一道强光射进我的眼睛。现在我想起来今天是什么日子了——6月24号。

我被飞碟绑架的周年纪念日。我怎么这么困？那是什么声音？一架直升机。黑色，方方的，它飞得越来越近了。

FOXDIE——秘密的暗杀病毒

要是你还记得，我在前面曾经提到过两个人质——DARPA局长和ArmsTech的总裁肯尼斯·贝克——两人都是在Snake营救他们的时候死于心肌梗塞。然而他们真正的死因其实是一种名为FOXDIE的特殊暗杀病毒。

它是一种只针对特定人物起作用的逆转录病毒，它的研制工作是从内奥米的前任交到她手上的。FOXDIE一旦侵入人体，感染者几乎会立刻死亡。这实际上是滤过性病毒所引发的人体细胞自杀。

亨特博士为Solid Snake注射了这种病毒，而他就在一无所知的情况下和各个暗杀目标逐一接触，他们一个个地死在这种逆转录病毒之下。但给Snake注射病毒并不是她自己的主意——事实上这是五角大楼直接下达的命令！

国防部的目的

国防部的真正目的是有选择地杀掉发动叛乱的恐怖分子。Snake要做的只是潜入基地与恐怖份子接触，他接到的任务——阻止核打击和营救人质——只不过是烟幕。利用Snake作为传播病毒的媒介，国防部不费吹灰之力就可以轻易收回METAL GEAR和基因战士的尸体，而且几乎没有损失的风险。

五角大楼坚信致命的FOXDIE病毒能够成功的掩盖整个事件。然而娜奥米·亨特在病毒的结构做了修改，使FOXDIE的可靠性大打折扣。尽管还没查出她到底改动了什么，五角大楼仍然决定采取

极端手段阻止事态的发展。

地平线上的轰炸机

娜奥米的背叛引起了国防部的警惕，当时的国防部长吉姆·豪斯曼亲自接管了任务的指挥权，乘坐预警机飞赴影子摩西。与此同时，一架满载B61－13战术钻地弹的轰炸机从阿拉斯加的加利纳空军基地起飞。国防部长决心采用更为直接的手段来掩盖事实真相。

以核制核——这就是军备竞赛中的基本原理。Snake被激怒了。他成功摧毁了METAL GEAR REX，恐怖分子的图谋已经彻底破产。难道一次核轰炸就是他完成任务所得的奖赏？

事情的结局是，核轰炸最终并没有实行。某个家伙撤销了吉姆·豪斯曼下达的命令。你也许会想到那个惟一有权撤销国防部长命令的人——美国的三军总司令——也就是总统。但是和这事件里的大多数情形一样，真相远非表面上那么简单。中止核打击的那只手实际上来自于一个不为人知的秘密社团。

但这个拥有凌驾于总统之上的权力的团体究竟是怎么样的呢？

敌人的真面目

当我苏醒过来时，我发现自己正坐在气象小屋里，头上罩了一只粗麻袋，双手反绑在背后。这就是我的下场了，我迷迷糊糊地想。想方设法把自己弄到北极圈里这么个丁点大的地方，什么都没查出来就把命送在一个没照过面的刽子手手上。

那伙人的其中一个走上前来，开始仔细掏摸我衣服的内袋。我不禁暗暗咒骂：我把娜斯塔夏给我的光盘放在那儿了——那可是影子摩西事件的全部真相啊！按我一贯的方针，防止重要物品被盗的最好方法就是把它随身带着。不过很显然，我有必要重新检讨一下这种做法了

那个男人毫不费力就找到了光盘。

"这是什么？"他问我。

"你管它是什么，反正总比你值钱。"我以一个人在麻袋蒙头的情形下所能有的最具尊严和威胁力的口吻回答道。

"不错，不错，说得挺像回事嘛……"

接下来的时间显得漫长而痛苦不堪。他们在交谈中没有再说出任何值得注意的东西，直到我听见那句令人激动的话，"盘已经拿回来了。"

至此我们已经一起回顾了我的整个经历，并且重新回到了故事开头的地方。我不清楚光盘是怎么落到《无限惊奇》的马克斯·史密森手上的，但那些抓我的人的话却在表明这张光盘本来属于他们，要不然他们就是最急切渴望得到这张光盘的人。我鼓足了勇气开口对他们说话。

"你们，你们这帮人就是那个权力比总统还大的秘密集团吗？回答我，你们这帮外强中干的草包！"

这句话收到了我意料中的效果，他们立刻勃然大怒。我一定是说到了点子上。光碟的内容终于得到了证实——他们就是那个权力凌驾美国总统的秘密组织！狂喜之下我简直听不见他们对我乱吼的那些粗言秽语，甚至没有注意手枪被拔出枪套的响声。

就在这时，整间小屋陷入了一阵轻微的骚乱。窗户被打破的几秒钟之后，我突然发现抓我的人全部被打倒了，只剩下我和我的救命恩人单独相对。

这么厉害的人到底是谁？好奇心和恐惧感让我一阵反胃，嘴里又涌起了花生酱的味道。我听见那个神秘人向我靠近，摘掉了我头上的麻袋。我数着自己砰砰的心跳努力集中精神，然后慢慢地抬起了头。

一个人也没有。

我什么都看不见、什么都感觉不到。这时有人解开了陷进我手腕的绳索。那双看不见的手突然以一种奇怪的有些像加冕仪式的手势放在我的头上，灵巧地解下了我早先当成绷带草草包扎撞伤的脑袋的那条头带，这片褪色的布条是我在海滩上无意中捡到的。我伸出颤抖的双手想去够着那个看不见的形体，可是随着头带轻快的一甩，那人不见了。

更大的惊喜还在后头。当我小心翼翼地活动着僵硬的身体时，突然感到胸口被什么东西硌了一下，一看竟然是那张宝贝光盘，它奇迹般地回来了！不仅如此，我还充满敬畏地发现自己的衣袋里居然光碟的备份拷贝塞得满满的，连口袋都撑破了。

我回想着那位神秘莫测的救命恩人：他无影无形，拥有超人的战斗技巧，还能在眨眼间把光盘烧录好。对此，只有一个可能的解释。

他一定是外星人——或许就是小灰人的一员。

回家以后的生活

终于，我从冰天雪地回到了纽约温暖的寓所，那条忠实的金枪鱼陪伴在我的身边。房东向我说起，我的邻居，那个大学生，最近突然失踪了。这一定是因为我在他的机器上看了那些不该看的信息，如果有机会再碰见他，我一定向他道歉。

现在，我在一台老爷打字机上敲着这一份书稿，其中详细叙述了记录在光碟上、并由我在那个可怕的小岛上亲身加以证实的事实真相。

文章已接近尾声，我的思绪一次又一次萦绕在娜斯塔夏·罗曼兰科的身上。这个女人冒着生命的危险把事件真相记录在光盘上，我想她是以这种方式为事件里的受害人、为现代史上核武器的死伤者以及那些在政府阴谋中受到干预和损害的人们发出呼吁。我，纽约的一个反主流记者，传达了她的思想。而现在，真相已经摆在了所有人的面前，这正是她梦寐以求的。亲爱的读者，将影子摩西事件的真相公之于众的重任就落在你的肩上了。你愿意为事情的真相付出怎样的代价呢？

出版者后记

这部纪实作品是根据自称参与了影子摩西秘密反恐行动的军事分析家娜斯塔夏·罗曼兰科的记录写成的。我们在本书出版之后又完整地推出了她的著作《影子摩西的夜幕下：非官方真相》。

本书的作者加里·麦克高登是一名记者，同时也是畅销纪实作品《尼斯湖怪兽的电子动力：飞碟能量之源》的作者。他所描述的影子摩西岛的冒险细节并未得到证实，至于他的金枪鱼登陆显然也有一些重大的疑点。实际上有充分的证据表明，他其实是被冲到了影子摩西岛南面几英里的另一个小岛上，而他本人却没有注意到这一点。

麦克高登在手稿送到敝社办公室之后似乎就突然从这个世界上蒸发掉了。对于本社的财务部而言，这是十分可喜的，我衷心的希望这位任性而又才华横溢的作者正在为本书的续篇努力工作。

尽管书中的某些内容还有待进一步的考证，我们却不能因此对本书主要部分的真实性以及娜斯塔夏·罗曼兰科光盘文档的可信程度有所怀疑。相反，我认为读者应该以开阔的眼光和冒险精神来看待这部作品，就像加里·麦克高登刚刚收到光盘时那样。

最后需要指出的是，有件事加里显然弄错了。那张光盘并不是我寄给他的。

《无限惊奇》杂志主编马克斯·史密森

（序）最伟大的半成品

“Snake 肯定会在蛇年（2001 年）与大家见面”——在各种场合，小岛秀夫不止一次地这样宣布。

蛇年与 Snake 当然没有任何必然的关系。但正如小岛秀夫所言“我现在并不仅仅只是一个游戏制作人，我还还是一间公司的决策者，我有责任令这间公司保持良好的经营态势”——《MGS2》必须要在 2001 年内发售，KONAMI 的败务报表上需要这款游戏。

在后面的《潜龙谍影2 尖峰时刻》中，我们会了解到因为9.11事件而失去了什么——每个MGSer都会为此而（再次）诅咒那场人类浩劫吧？而通过下面的这篇“企划草案书”，我们会了解到《MGS2》的原始形态应该是什么样的——或是说，小岛秀夫先生心目中的《MGS2》应该是什么样的。

“100% 的开发完成度”是每个游戏制作人心中最重要，也是最难以企及的梦想。开发周期、开发经费、发售时机，这些要素无一不时刻威胁着游戏的完成度向着 100% 迈进。

在编译这篇写于 1999 年初的“企划草案书”时，自己不止一次地感慨：“如果能够玩到这个部分该有多好……如果真有这个剧情那实在是太棒了……”那么有哪些珍贵／美妙／不可思议的场面我们已经永远失去了呢？——当你在游戏结局处使用雷电与 Solidus 决战时，可曾想过我们已经永远失去了与此同时 Snake 在海中追逐奥塞罗特驾驶的 Ray 的精彩好戏？当雷电在使用定向麦克风挨个儿问“你是艾姆斯吗？”的时候，可曾想过我们已经永远失去了与此同时 Snake 在 Shell2 与另一位重量级人物的会面的情节？Chinaman、Oldboy、Max、Doc……这些角色都已经随着《MGS2》的完成推出而被永远封存起来，而至于那些我们最终没能在正式版中看到的技术细节，例如雷电与Snake的同时分屏战斗、在剧情模式下的主观视点等等，也只有等着看《MGS3》能否实现了。

但不管怎么样，四年磨一剑的《MGS2》的优秀值得我们永久回味。虽然现在看起来它只是一款半成品，一款最伟大的半成品。

1998 年秋天，PS 版《潜龙谍影》的开发工作完成之后，小岛秀夫就开始了关于续作的构思。续作的开发平台预定在PS的下一代主机PS2上，游戏的故事将在纽约的曼哈顿岛上展开，续作的正式标题为《METAL GEAR SOLID III》——为什么不是“2”或者“II”呢？从一开始，小岛秀夫就把疑问带给了所有人……

《MGS》新作企划草案书 准备稿

1999/1/8 KONAMI JAPAN 小岛秀夫

标题 ［完成版中该要素经过了修正］

METAL GEAR SOLID III

缩写为“MGS III”。

“III”意味着本作舞台纽约曼哈顿的摩天楼。

不是《MGS2》，而是写成《MGS III》，这就是关键，会让人产生“为什么不是 2，而是 3 呢？”这个疑问。

开发主机／发售地点

PlayStation 2（下一代PlayStation），预定全世界发售。

对应语言只限日语和英语。（德、法、意、西等语种要等着看《MGS》的销量情况再做出决定）

开发计划以及预定概略

1998/11	PlayStation 2 评价用画图板解析
1998/12	企划概略完成
1999/1	角色、机械设定、企划等正式开始
1999/2	决定“MGS2 在 PlayStation 2 上开发”
1999/3	PlayStation 2 基础研究开始（工具入手）
1999/5	美国取材（纽约）/E3
1999/6	正式开始开发
1999/8	海洋生产设备取材
2001/ 年夏	开发
2001/ 年冬	发售

对续集的的想法

《MGS2》将会延续《MGS》的特征。再对某些要素进行改良，让新的玩家也能够非常容易上手游戏。

探讨将续篇制作成其他游戏类型的可能性

RPG 类型

制作成RPG类型最常见的方法是继承游戏名称和世界观，除此之外的一切都是全新的，与前作的剧情、角色之间一点关系也没有，完全可以看成是全新的续篇。

好处：没玩过前作的玩家也可以轻松投入到游戏当中。

坏处：可能会失去玩过了前作的玩家。

3D 动作类型

制作成3D 动作类型，游戏系统、世界观、主人公等都可以继承下来，再采用一个新的故事来展开新的冒险。游戏的系统也可以说是前作的加强版，只是在情节方面是一个全新情节，也可以说是一个一集完结式的电影式的游戏。

好处：没玩过前作的玩家也可以轻松投入到游戏当中。

坏处：对玩过前作的玩家来说没有作品之间的连动性。

其他类型

这是一种特殊的情况，在继承系统和世界观的情况下改变主人公，从不同的观点上展开完全新的冒险。从剧情方面来看能看

出一些时间轴上的联系。但是对角色的故事背景方面几乎看不到什么联系点。

好处：没玩过前作的玩家能统一融入到话题当中。

坏处：对玩过前作的玩家来说没有前作的怀旧感

那么《MGS》的续篇到底是？

目标是《MGS》正统派系列的完全继承。继承世界观、角色、系统、情节等各种方面，在这个前提下开发面对新玩家的其他要素。

注意

因为是续篇，所以要把其独特的游戏性（潜入时的紧张感）和改进的部分在数分钟之内说明完。不可能从开头部分就同时满足老玩家和新玩家，所以会设定一个电脑自行选择难度的系统。

对老玩家

针对老玩家所要做的重点就是画面素质的增强以及系统的改良。让这些老玩家从 tanker 篇开始游戏，这样就既可以使用 Snake 来进行游戏，还可以了解续作的变化。

对新玩家

针对新玩家所要做的重点就是在短时间内让他们了解潜入游戏的紧张感以及本作的系统究竟是什么样的。还会有一个全新的角色登场，从海上的 plant 篇开始游戏，可以让没有接触过前作的新玩家轻松融入游戏中。

其他

可以考虑在发售本作的时候发售一个与前作一起的同捆版本。

附加

附加关于前作的剧情的文献风格的小说《影子摩西岛的真实》。具体放入的方式未定，《影子摩西岛的真实》的披露方式为娜斯塔夏·罗曼琴科的手记形式。除了前作内容以外还加入一些本作的伏线。

目标层

主要目标

中学生、社会人（《MGS》的主力玩家层）

以男性为中心

时代设定

描写《MGS》数年后的故事，将两作的故事相连在一起，给人一种续篇的期待感。

登场人物

前作中的部分人物将再次登场（Snake，奥塞罗特等），以强调本作是前作的续篇。另外还可以通过在游戏中不会实际登场的娜斯塔夏、美玲等人的对话来让玩家了解两作之间发生的故事。

游戏性

由于老玩家都了解这是一款"潜入游戏"，因此将去掉不必要的设定（VR 训练等）。

谜题的真相

对前作的结局中对话的人物 Solidus，以及 Snake 体内的 FOXDIE 进行简单的说明。

对新玩家的对策

登场人物

让新玩家们操作一个不是Snake的新角色，使他们没玩过前作也能轻松融入到本作当中（海上PLANT 篇）。新角色作为新的猎狐犬部队队员，可以让新玩家认识到猎狐犬这支部队的存在，并且给新玩家灌输"这个角色是一个新兵"的概念，借此机会让新玩家也能够了解到游戏的系统并迅速掌握。

为了吸取女性玩家的措施（仅仅为次要的目标）

登场人物方面：代替Snake的主人公"雷电"登场。"老爸"风格的Snake相比帅气的雷电可能对女性玩家来说更容易接受。

剧情方面：加入新的独立型女性角色弗琼，并且为主人公设计一个女朋友，以加强恋爱要素和强调现实感。突出"21世纪是女人的时代，是女性保护男性的时代"。

和其他厂商"电影风格游戏"的差别

我们预计其他厂商开发的 PS2 游戏绝大多数都是把画面和 CG 方面放在重点来考虑，当玩家看到游戏画面如动画 CG 般精美，有可能会引起很浓厚的兴趣。但走这条路线对游戏性来说不会有什么发展，这一点在以往其他厂家的大作制作的过程中这一些已经得到了充分的证明。并且为了影像和画面花费大量资金，与最后所取得的利润来说并不合算。所以本作并不打算把精力投入到影像与画面上，而是将PS2的高性能全部投入到以往的主机所不能表现的游戏性方面。比如每名角色都由大量多边形构成，再用余下的机能来处理大量的敌兵或者让尸体不消失等等，目标就是始终从游戏性的角度来最大限度发挥 PS2 的机能。

不是追求电影的效果，而是追求真实的物理世界，把主机的性能用在物理引擎的处理上。

《MGS Ⅲ》的概念

MGS= 潜入时的极限紧张感

因此，目标就是把极限紧张感在本作中再度强化！

《MGS Ⅲ》＝续篇

成立在续篇理论上的超越续篇的作品

续篇的两大关键

■士兵的人格再现（数量和 AI 智能）

将士兵人格化（性格，行动，个别设定）、增加出场敌兵的数量，以达到游戏在80% 的时间都在和敌人捉迷藏，让玩家享受攻防之间的乐趣。

■物理环境的再现（物理性要素，影子、光、天气等）

本作开始引入自然环境，给游戏世界强调潜入的紧张感。

主要的注意事项

■士兵数

以前因为主机的处理能力问题而无法实现的构成现在可以用 PS2的性能来表现。在前作中只能同时显示4～5个人，这次可以同时容纳最多 300 人左右，被发现时的紧张感大幅增加。在游戏初期和中期将设计有大量士兵出现的震撼场面。

■尸体的放置

由于处理能力的限制下前作中士兵的尸体会消失，而在本作中将会保留下来。这样一来在杀死敌兵后必须要处理尸体才能不被敌兵发现，增加潜入的紧张感。

影子的处理和其用处

这个同样是由于主机处理性能问题被舍去的效果之一。加入敌兵利用影子来发现角色的要素。增加潜入的现实感。

尽量使用真实时间、真实环境的表示方法

制作一个角色可以在室内自由调整周围的亮度的环境，所有室内的灯都准备开关，破坏灯泡就可以消除周围的亮光，在黑暗中吸烟就能看出烟头的亮点。

黑暗中使用的道具

■香烟（Snake 初期携带）

■红外线瞄准器（装在手枪上）

■夜间探测仪

士兵的 AI 强化

大幅强化士兵的 AI，这里说的不仅仅只是单个士兵的行动，

包括几个士兵一起协力行动、组成专业的队形等等，加强士兵的战略意识，从而提高战斗的紧张感。这样就可以进一步强调单人的玩家与团队的士兵之间战斗的真实性。

专门准备 AI 设计组和专门程序组

《MGS Ⅲ》中的士兵所具备的要素

■脸部的表情

■视线的表示（需要眼球控制程序）

■手指暗号

■黑暗、有噪音的空间会影响视力以及听力，有某些场地还会追加嗅觉的要素。[完成版未收录的要素]

需要进一步商讨的要素

■敌兵的救援行动

讨论一下士兵之间在战斗时需不需要有互相帮忙的行动？要不要救出负伤的队友？

■敌兵的名字

给所有的敌兵取名字，在胸部挂上刻有自己名字的狗牌。从尸体可以获得狗牌，这样可以明确过关是一共杀了多少士兵。但不要让玩家太留意收集狗牌，使狗牌收集成为第一目的。

■受伤的敌兵会进入治疗室进行治疗（需要一段时间恢复），之后重新回到自己的岗位。在负伤的部位卷绷带。攻击医疗设施的话士兵就不能再进行治疗了。[完成版未收录的要素]

高低差的概念

前作大部分都是在同一个水平面上发生战斗，地图构成也主要都是平面构成。本作采取从天井攻击或在水中攻击等动作要素，地图构成设定为有高低差的概念。这样可以在战略上增加上下方向的紧张感。

群体的表现

■美军海兵队队员整列的场面（TANKER 篇）

海兵队的长官在海兵队员（大约 200 人左右）面前演讲。Snake 要在不能被发现的情况下接近长官后听演讲。这时 METAL GEAR RAY 突然暴走，在士兵中引发大恐慌。

■人质被关押的场面（PLANT 篇）

PLANT 的工作人员（人质）被关押。人质总数大概是 50～60 人左右。

■使用 PSG1 消灭部队的场面（PLANT 篇／救出 Emma）

为了救出 Emma 把该区域的敌兵全灭（大约 50 人左右），只能使用 PSG1。士兵们会突袭到雷电处，要在士兵冲到雷电的狙击点之前将士兵打倒。

■Emma 死亡的场面（PLANT 篇）

Emma 即将死去，Snake 跑过去救 Emma，雷电则在远处用 PSG1 负责掩护 Snake。这个场面一直要到 Emma 的死为止。

■水中墓场（PLANT 篇）

Arsenal Gear 启动后，海上漂着 50～60 具人质的尸体。Snake 和雷电从这些尸体之间游过去。海水被鲜血染红，鲨鱼闻到血腥味而接近。[完成版未收录的要素]

■格尔鲁科维奇部队叛乱的场景（PLANT 篇）

游戏终盘西格尔 · 格尔鲁科维奇被奥塞罗特杀害。格尔鲁科维奇的部队为了继承西格尔的意志要和 Solidus 战斗。雷电和 Snake 分别跟西格尔、奥塞罗特操纵的 METAL GEAR RAY 战斗。周围正展开士兵对士兵激烈的战斗，有些士兵被 METAL GEAR 踩死。所有过程都是即时演算的。[完成版未收录的要素]

■在华尔街上战斗的场景（PLANT 篇）

华尔街上的战斗。Snake 对奥塞罗特（Liquid 的右手）、雷电对 Solidus。周围有观众和警察部队（包括骑兵队）。所有过程都是即时演算的。[完成版未收录的要素]

游戏的主题

■给后世（子孙）留（传）下来的东西是什么？

前作是从 DNA 的"束缚上的解脱"，但本作不把 DNA 作为主要的题材，而是把信息（记忆和生存方式）留存给后世作为本作的主题。

■S3 计划（和基准为先天性要素的遗传兵相反的东西）

■Otacon 和他妹妹的关系（细胞核的遗传子）

■把生态系问题和环境留传给后代（地球环境、核武器、和平等）

■TANKER 原油泄露事故（环境污染问题）

■METAL GEAR（核问题）

■环境问题和环境保护团体（NGO 等）

■由于内战和纷争激化而造成的儿童虐待（雷电的过去）

■记忆（思想）

被创建出来的主人公的记忆和过去

人工人格（不存在的电子人格），爱国者们的思考＝美国

社会的主题

■军队的电子化

■军费削减等会影响到社会的债务问题

■高速超级电脑的开发（量子电脑）和战略模拟化

■海湾战争时，76 万 1100 人的战斗力减少为 49 万 5000 人。根据冷战结束，地方纷争的激化等状况，要求冷战时代并不需要的各种应变能力。

■北约对前南斯拉夫空投的误爆、高科技空投的极限、遗传兵计划的失败（影子摩西事件）等。

电子战场（模拟战）

■士兵的电子化（制作士兵的模型）→S3 计划（人格的电子化）

■FORCE21 构想→ Arsenal Gear 计划

■士兵的电子化→纳米机器的数据收集和管理

作战计划的电子化

■被电子化的全空间作战

■高等战斗实验（沙漠演习）

■使用 Arsenal Gear 的战略导弹防御演习

剧情的主要目的

背叛会成为关键词，会让玩家产生不知道到底哪个是真实哪个是虚拟的感觉——虽然这一点在动作游戏中很难表现。前作故意提供了一个比较好理解的剧情，而本作的剧情就要更复杂一些，所有角色都至少会说一次谎（背叛）

世界观的概念

故事的背景不会设定在近未来的科幻世界，依然只是在现在的军事理论的基础上稍加改进。在游戏中登场的机器、衣装、武器、装备等尽量不会有飞跃式的发展。

军事上的关键词

■Arsenal ship 构想

■FORCE21 构想

■电脑犯罪（CYBER TERRO 部队构想）

NMD（美国国家导弹防御系统构想）

世界设定概要

■TANKER 篇

时代	2006 年（前作的 1 年后）
舞台	伪装的 Arsenal ship（油轮）
主人公	Snake（大卫）／无线支援 Otacon（海尔）
游戏时间	30 分钟

目的　　　潜入油轮→破坏新型METAL GEAR(METAL GEAR RAY · ZERO)

先潜入到油轮甲板（暴风雨）→潜入内部（加入有关闪光、暗视镜等光线的剧情）→存放RAY的仓库（300名士兵）→演讲结束之前在METAL GEAR RAY上安装C4炸弹→奥塞罗特启动RAY!

■Arsenal篇（本篇）

时代　　　2007年（Tanker篇的一年后）

具体的日期、地点未定，以下是候选：

1.华盛顿在纽约宣布独立宣言的日子

2007/4/30（1789/4/30华盛顿进行初代总统就任仪式，地点是纽约纪念堂）

2.纽约证券交易所

舞台　　　Arsenal（海上平台，位于曼哈顿岛附近）

主人公　　雷电／无线支援上校

游戏时间　5～6小时

目的　　　潜入海上平台→救出总统→和梵普/Snake遭遇→和警备员接触→排除C4炸弹→阻止PAL→AI（华盛顿）的破坏→METAL GEAR RAY的破坏→Arsenal暴走→打倒Soliuds

1.救出总统→和Solidus对峙→总统死亡（救出失败）

2.与拆弹组汇合→排除PLANT中的C4炸弹→水中排除C4

3.METAL GEAR RAY的破坏→阻止PAL→救出Emma→Snake被拷问（让玩家觉得Snake已经死了）／雷电被拷问（被拷打降伏）→Emma死亡

4.Dead Cell全灭→真正的BOSS(Solidus）出场→AI ROOM（总统警备队）出场→S3计划→AI ROOM(总统警备队)被破坏→Olga投降

5.大团圆→和METAL GEAR RAY战斗→Arsenal启动（暴走）

6.Arsenal→装C4炸弹→爆炸→逃出[完成版未收录的要素]

7.Solidus被消灭→海上竞速(Snake追逐Arsenal)→在华尔街上的战斗(剑术格斗，雷电VS.Solidus)[完成版未收录的要素]

世界状况

一张MO DISK再次带来了核威胁。

被奥塞罗特回收的MO DISK（METAL GEAR REX演习数据）已分布到了世界各地（通过黑市买卖），结果持有核武器的国家开始了METAL GEAR的开发。除了法国等核大国以外，伊拉克、北朝鲜等国家也进行了METAL GEAR的开发。前作中有时限的主要原因是S.T.A.R.T.3（第三次战略兵器消减条约）。

事件的真相 · 故事背景设定

实际上影子摩西岛事件中的演习失败后，奥塞罗特等人（Solidus）把这些数据改造，然后把这个假情报（改造后的数据）卖给世界各国。影子摩西岛事件的情报也是有人故意漏出去的（娜斯塔夏出版的事件回忆录）。

所有的事情都是为了顺利进行Arsenal · METAL GEAR计划。所以伊拉克、北朝鲜等国家不可能完成METAL GEAR。

伊拉克与北朝鲜开发METAL GEAR的事情被曝光，国际社会要求对伊拉克与北朝鲜进行视察，以确认他们是否真的在进行METAL GEAR的开发。但伊拉克拒绝国际社会的视察要求。对此，美国决定使用武力令伊拉克屈服。为了阻制美国空袭伊拉克，伊拉克方面囚禁了100名视察人员作为人质，但是美国的空袭威胁依然是一触即发。很快第二次海湾战争爆发。就在这样的国际环境之下，PLANT篇展开。

METAL GEAR的存在被公开

由于娜斯塔夏的影子摩西岛事件事件回顾录的出版，METAL GEAR计划等机密被公开到世界各地。METAL GEAR已成为一种兵器被传播到世界各国。同时基于MO DISK里的资料，各国开发了各种型号的METAL GEAR。有这样一种意见逐渐在国际社会成为主流：“我们国家开发METAL GEAR，完全是从自卫的角度来考虑的，我们开发的是“反METAL GEAR”的兵器。”

反METAL GEAR财团（NGO)组织

以娜斯塔夏为中心组成的叫做“慈善组织”的组织，是在国内外存在的6000多个同类非政府组织（NGO）的其中之一。在表面上他们以娜斯塔夏为代表参加军缩会议，提倡反METAL GEAR。但其真正的目的是完全破坏METAL GEAR。他们潜入METAL GEAR的持有国，先调查METAL GEAR的有无，接着就是破坏METAL GEAR——实际上这里提到的“破坏METAL GEAR”也不是物理上的破坏，而是在得到该国确切的METAL GEAR情报之后将其公诸于世，让持有METAL GEAR的国家受到国际舆论的压力。Otacon也为了阻止METAL GEAR的开发而和Snake一起战斗。

慈善组织成员

Snake（大卫）、Otacon（海尔 · 埃默里奇）

Otacon对Snake来说其作用是相当于《007》电影中“M”的作用）开发新式的装备，并提供给Snake。

反METAL GEAR财团的资金

娜斯塔夏所著的《影子摩西岛的真相》受到各国的广大读者的大好评，这也成为了财团资金的主要来源。

我们预定把《影子摩西岛的真相》做成一个纸媒体同捆在游戏盒子里或者作为前作的说明放入到光盘里面。

真实的情况

Otacon使用黑客手段把全世界的赃款和电子货币盗窃走。Otacon和Snake已经成为了正式的犯罪者。

美玲

现在一边在麻省理工学院进修，一边在一间从事卫星图像传输的民间企业COSMO WATCHER · SERVER里工作。

国防部为了削减开支及以备不时之需，会与几家大型的民间企业签订合同，进行卫星图像传送的开发实验。而美玲则把这里的研究成果传送给Snake。

娜奥米

影子摩西岛事件后逃亡到法国。在NGO的“国际医疗团(MEDECINS SANS FRONTIERES)”的法国本部中义务工作。

猎狐犬部队的解散

影子摩西岛事件后猎狐犬部队就被立刻解散。次时代特殊部队也处于监视状态。很多士兵到现在还受到隔离和监禁。

总统：Solidus

把影子摩西岛事件和REX计划瞒了下来，并把责任全部推到国防部长吉姆 · 豪斯曼的身上。顺利迎来了连任期的最后一年。Arsenal篇的初期就被杀害。

真实的情况

实际上死的总统只是替死鬼，他本身完成了Arsenal Gear之后躲到地下室，他才是所有黑幕的主导者，率领Dead Cell的真正的BOSS。他在高空引爆了核武器，产生的电磁波破坏了华尔街的所有电脑，换而言之就是毁掉了这个世界的所有电子货币，世界进入了恐慌（2005年开始，纽约的证券交易市场实现了完全的自动化，成为了电脑主导一切的无人电脑控制中心）。

STAR FISH计划

■核武器的爆炸所产生的电磁波能够破坏电子回路，让电脑成为一堆废铁。

Solidus计划借助Dead Cell以及格尔鲁科维奇的军队来占领Arsenal Gear。但这仅仅只是他精心计划的一部分。由于纳米机器人在医疗方面以及信息传播方面的杰出贡献，许多人身体内都带有纳米机器人，这其中就包括Dead Cell与格尔鲁科维奇的军队。Solidus计划在占领了Arsenal Gear之后，就立即在高空引爆核武器，这样产生的电磁波就能够让所以携带纳米机器人的人体内产生异常，进而失去战斗力！

奥塞罗特

影子摩西岛事件以后得到了MO DISK的他背叛了Solidus，把MO DISK卖给中东、伊拉克、北朝鲜等地。随后他又与格尔鲁科维奇上校合谋，为了俄罗斯的兴起所需的资金而进行恐怖活动。在TANKER篇中他夺取了美军开发的METAL GEAR RAY以及格尔鲁科维奇的军队。

真实的情况

实际上他和Solidus是同伙，他们的目的就是利用格尔鲁科维奇的私人军队，格尔鲁科维奇最后被奥塞罗特杀害。

游戏的剧情

TANKER篇（只有玩过前作的玩家才能玩）

[完成版中该要素经过了修正]

得到新型METAL GEAR开发消息的Snake潜入油轮，根据Otacon从Codec里的指引，Snake找到了METAL GEAR RAY。在这艘油轮里的还有数百名海军陆战队士兵以及他们的长官。

Snake好不容易才让士兵安静地睡了下去（不能够使用具有杀伤性的武器），然而就在这里奥塞罗特出现，并将METAL GEAR RAY夺走。奥塞罗特操作RAY杀死了大量海军士兵，然后从内部将油轮弄沉。格尔鲁科维奇和他的士兵们全部葬身大海（格尔鲁科维奇最后被METAL GEAR踩死）——“奥塞罗特，你先背叛我！”格尔鲁科维奇在死前大喊着。

而Snake也消失在了大海中。

真实的情况

油轮其实就是伪装的Arsenal ship，其目的不仅仅只是运送METAL GEAR RAY，另外还有航行演习的目的。指挥这次演习的就是船上的那名海军指挥官，Arsenal ship计划就由他提出的。但是，这个计划与Solidus所构想的Arsenal Gear计划相违，因此在油轮上被奥塞罗特杀掉。METAL GEAR RAY的作用是为不具备攻击能力的Arsenal ship保驾护航，起到反潜的作用。奥塞罗特的目的就是把船给弄沉，彻底毁掉这个计划。

海上PLANT篇（从这里才开始真正进入本作的主线故事）

[完成版中该要素经过了修正]

在油轮沉没事件经过了约一年的时间之后……

由于油轮的沉没事件，泄漏了大量的原油，因此为了净化这片海域，曼哈顿湾建起了原油处理设施“BIG BLUE APPLE”（大蓝苹果），在海域被完全净化之前，这片被污染的地方是禁止任何船只出入的。而曼哈顿的旅游观光业也因此而受到重创，游客越来越稀少。

“大蓝苹果”的污染清理工作持续了近一年的时间，但是那片海域依然是处于封锁状态。纽约市民以及新闻媒体对如此之低的工作效率感到吃惊，开始置疑政府的政策。

在美国对伊拉克实施空中打击还有两天期限的某日……

“大蓝苹果”被Dead Cell的成员占领（假借军事训练的名义进入），并把来此地视察的总统和相关团体的重要人物作为人质。

对总统来说，这两天是决定对伊拉克空中打击的重要时期。

Dead Cell在设施各处都埋放了C4炸弹，如果引爆炸弹炸毁“大蓝苹果”的话半世纪内纽约市民都将看不到湛蓝的海面。

Dead Cell的第一个要求是释放影子摩西岛事件之后被关押的基因士兵。

FBI和纽约市警迅速封锁了曼哈顿湾，但几小时后一支谜之部队（格尔鲁科维奇的私人部队）空降到了“大蓝苹果”。

这支谜之部队的首领自称“Solid Snake”，他们把自己称之为“自由之子”，自己之子们称他们的首领为“King”。

恐怖分子们的目的是什么？

与此同时。猎狐犬部队的最后的队员，新兵雷电（代号）受命潜入“大蓝苹果”……

真实的情况

“大蓝苹果”实际上并不是为了净化原油而建设的。它的真正目的是回收Arsenal ship的资料，并在曼哈顿岛附近建立一个Arsenal Gear并进行相关的试验。

对于试图接近这个真相的人或者媒体，还有另一个虚假情报作为最后的挡箭牌：“大蓝苹果”的作用不仅仅是净化原油，它还可以从海水中提取各种溶解于海中的金属（矿物），其中就包括黄金。由于这个情报关系到了国家机密，因此对于任何人或者媒体来说，都是属于不能碰的“雷区”。

游戏的系统变更概要

敌人方面

■团体行动

■做出每一个动作和声音时感情的表现

■“潜入”、“回避”、“危险”、“警戒”之外再加上一个“探索模式”

“探索模式”就是当敌兵知道他们所处的地方有可能会被主角突破时会采取一些应急措施。[完成版未收录的要素]

■强化流血、尸体、影子等特殊效果

■设定每个敌兵的名字，容貌等一些个性的要素

■敌兵的性格设定（比如让他投降、放下武器时会有不同表现）

■室内的亮度会影响敌兵的视觉

■根据处于的环境之下会有视力，听力，嗅力的变化

玩家方面

■主观模式下可以进行攻击（命中子弹的部位有头、手、脚、身体等，所受的伤害都不同）

■使用类比摇杆会有两种移动方式，在ON的情况下（手柄上的红灯亮）可以固定方向移动 [完成版未收录的要素]

■剧情MOVIE 时可以用按键实现镜头的ZOOM IN/OUT

■剧情中可以用空手攻击（抓住对方的腿）[完成版未收录的要素]

■可以移动尸体并把它藏起来

■流血的时候会减少HP，经过一定时间的休息（坐着不动）会有少量回复（止血）

■危险模式中也可以使用电梯（敌人进入电梯内就不能开动电梯）[完成版未收录的要素]

■使用某种道具就能听到隔墙另一方的声音。

雷达方面

■连接到该地区内的端口之前雷达不会显示

■只有开启雷达功能的地区才能看到全体地图

视角方面

■通常情况下都是类似于俯视点的画面，尽量改进成电影般的视觉效果

■根据玩家和敌人的情况随时改变视角

■松花贤和建议加入电影效果视角，这一点还需要进一步讨论［未采用］

即时演算的剧情画面（DEMO）

■DEMO中随时可以切换到主视点［完成版未收录的要素］

■DEMO中的一些画面会影响到玩家在游戏中的操作［完成版中该要素经过了修正］

分割画面情况下的即时演算剧情画面［完成版未收录的要素］

把电视画面分成上下或左右的两个部分，在一部分放上即时演算DEMO，另一部分玩家还可以进行正常的游戏。

预定有分割画面的场面

■雷电、Snake、拆弹组同时解除炸弹的场景

■救出Emma的场景（狙击场景）

■水中解除C4炸弹的场景

第4个画面模式

■追加第4个画面模式——水中画面模式，视角始终处于玩家的背后，在这里并不追求发现或被发现的要素，强调的是氧气槽的残量与相应的反应。

完成游戏一次以后的要素

特殊任务（炸弹解体模式）

■解除地图内安装的所有C4炸弹，使用游戏中的某一个地图，准备不同的任务。用TIME ATTACK的方式来进行。这个模式是没有BOSS战也没有情节的。

心理螳螂模式［完成版未收录的要素］

■隐藏要素之一，装备了在游戏中得到的"心理螳螂的面具"以后就可以读取人（敌人）的心理活动。在第二次游戏时装备之后可以以判断对方是否说谎。不过这个和剧情发展没有任何关系。声音方面会准备两种版本（有和无），或者是指用字幕来表示。

目的：由于剧情复杂（背叛与反背叛等），是为那些没能理解故事内容的玩家而专门为准备的。

例：和海豹突击队队员遭遇，这名队员自称是"海豹突击队队员"，但是如果装备了"心理螳螂的面具"之后，就会发现他内心想说的是"其实我是Snake"。

2P对战模式［完成版未收录的要素］

■利用画面分割功能提供两人对战，并且也对应通信对战。

登场人物（主要角色）TANKER篇

Solid Snake：NGO"反METAL GEAR组织"成员。

Otacon博士：NGO"反METAL GEAR组织"成员。

斯科特·道夫：海军司令官（CMC）。

奥塞罗特：原猎狐犬部队队员，在前作中失去了右手，移植了Liquid的右手，但不能活动手指。

西格尔·格尔鲁科维奇：原Speztanz成员，最后被奥塞罗特杀死。

25任海军作战总司令（CNO）：将在斯科特·道夫的演讲中登场，他是飞行员出身，制服上有空军的标记。［完成版未收录的要素］

海军陆战队员：伪装成普通的船员在油轮上巡逻。

登场人物（主要角色）海上PLANT篇

我——雷电（背后存在爱国者们）：猎狐犬部队的新兵，游戏的主人公。

她——罗丝玛丽：雷电的恋人，纽约的有线电视台主持人，对证券业很着迷，在纽约大学的夜校学习证券知识，梦想进入证券行业。［完成版中该要素经过了修正］

上校（背后存在爱国者们）：总统救出作战的指挥官，和坎贝尔上校有很多相似的地方，但实际上他是人工人格。

麦克斯（Max）：只在Codec中出现，负责雷电的地图指引、记录等，喜欢引用莎士比亚的名言。本名是Maxine，实际上是人工人格。［完成版未收录的要素］

Solidus：自称为Snake，所有事件的幕后黑手，现任美国总统。穿着高速强化骨骼衣，相当于前作Liquid一样的人物。

Doc（背后存在爱国者们）：开发Arsenal Gear AI的博士，30年代初期著名的科学家，他会利用Codec给雷电一些有用的情报，实际上是人工人格，对海洋生物非常熟悉。作用相当于前作的米勒教官。［完成版未收录的要素］

Dead Cell部队

弗琼：Dead Cell的女性指挥官，斯科特·道夫的女儿，黑美人，穿着紧身的皮衣，带着墨镜。她是个在战场上很走运的女人，子弹根本打不中她。

梵普：Dead Cell的成员，原来是斯科特·道夫的恋人，现在是弗琼的恋人（双性恋）。主要武器是手中的刀。从小时候开始就有十字架恐惧症，罗马尼亚出生的德国人。

Fatman：Dead Cell的成员，炸弹处理专家。

Chinaman：Dead Cell成员，气功、功夫高手，实际上是越南人，但自称"比中国人更像中国人"。非常憎恨美国。他是部队成员里的游泳高手，同时也是世界潜水纪录的保持者，能够自由自在地控制体重。［完成版未收录的要素］

Oldboy：Dead Cell成员，超过100岁的老军人，第二次世界大战时传说中的英雄，是他将战斗技术传授给Big Boss以及世界各地的雇佣兵的。［完成版未收录的要素］

Old有狡猾、老练的意思，另外还有大将，BOSS的意思。

其他角色

艾玛·艾默里奇：参与了Arsenal Gear的开发。Otacon的妹妹。通过Codec支援雷电。德川重工的社员。

Iroquois Pliskin：海豹突击队队员，总统救出作战中失败的海豹突击队的幸存者，自称Pliskin，在总统救出作战时遭到梵普的袭击，被梵普吸了血，让梵普知道了他的真正身分——Solid Snake。他告诉了雷电关于拆弹组相关的情报。Snake的目的是杀死Solidus并破坏新型METAL GEAR。

奥尔加·格尔鲁科维奇（背后存在爱国者们）：渴望俄罗斯再次崛起的元Speztanz队长，原GRC总指挥官，西格尔·格尔鲁科维奇的女儿。在TANKER篇里西格尔·格尔鲁科维奇死之后继承父亲的指挥权。没有恋爱经验，从小就和父亲的军队一起生活。在PLANT篇出场时是格尔鲁维奇私人军队的指挥官。实际上她是爱国者们的间谍，为了S3计划而使用"Mr.X"这个名字来帮助雷电（和前作的"深喉咙"作用相同），最后被奥塞罗特杀死。［完成版中该要素经过了修正］

约翰尼·佐佐木·斯莱德（背后存在爱国者们）：原基因士兵，被西格尔雇佣，其实上是被上校（人工人格）收买的间谍。知道格尔鲁科维奇和艾姆斯上校为了爱国者们做事。爱国者们利用他来帮助雷电阻止Solidus，目的就是完成S3计划。佐佐木有心脏病，因此体内安装了心脏起搏器。他想要把重要的ID卡交给雷电，但在中途却与雷电失去了联络，雷电惟有使用定向麦克风来寻找未曾谋面的佐佐木。佐佐木在与雷电相遇后随即死去，原因是爱国者操作雷电体内的纳米机器人发射出电磁波干扰了佐佐木体内心脏起搏器的正常工作。爱国者们杀死佐佐木完全是为了提高S3的挑选精度。［完成版中该要素经过了修正］

皮特·斯特尔曼：纽约市警拆弹组的顾问，已退役。和海豹突击队一起潜入到"大蓝苹果"。但海豹突击队被梵普全灭，幸好他戴着十字架的项链而逃过一劫。"我曾经侮辱过神……"他因曾经在炸弹拆除的过程中失败，炸毁了一个教堂感到内疚，从此以

后开始戴着十字架(他并不是信徒)。他是雷电找到总统以后下一个寻找的目标。在表面上他自称是个英雄，曾经在拆弹过程中遇到事故弄伤了左脚，但实际上在当时的拆弹失败中有很多市民 伤亡。和Fatman是师生关系。这也是他参加本次作战的原因之一。他会给雷电提供炸弹拆除方面的情报。梵普小时候经历的爆炸案就是拜他的失误所赐。[完成版中该要素经过了修正]

理查德·艾姆斯：娜斯塔夏的前夫，总统警卫队所属的秘密特工。真正的身分是国安局的上校，爱国者们派出去的间谍。知道总统的真正身份(Solidus)和伪装工作。告诉雷电关于Arsenal Gear的秘密，透漏出总统和爱国者的事情以及恐怖分子的总头目是现任总统（Solidus）等重要情报。他被关在人质房。他是柔道的达人，有一只耳朵被压扁。雷电要利用这些线索从50个人质当中找到他。艾姆斯在告诉雷电有关情报后被奥塞罗特识破，被杀死。与此同时 Solidus 也会登场。[完成版中该要素经过了修正]

相关重要台词：

Solidus：你不是艾姆斯上校吗?

艾姆斯：Solidus，你是无法超越爱国者们的，爱国者们已经确定了下任的总统人选了，你已经没有利用价值了。

Solidus：我对爱国者已经没有兴趣了。我会代替这近一个世纪以来支配美国的爱国者们!

艾姆斯：他们都已经成为了超越肉体的一种存在了。

Solidus：的确，他们都老得不成样子了，他们就把自己的思维能力转移到了电脑网络空间。

艾姆斯：你得到的只不过是METAL GEAR罢了，不要太得意!

Solidus：爱国者们只不过存在于电子空间，而我就会用METAL GEAR在电子空间消失爱国者们!

艾姆斯：那是不可能的!

——————————————

奥塞罗特：原猎狐犬部队成员，最后他将和Snake决一胜负，与此同时雷电要对付Solidus，所以不能出手。他杀了艾姆斯，并亲自拷问了Snake和雷电。

女忍者：实际身分不明，穿着前作的强化骨骼。当雷电和Snake遇到危险的时候就会来帮助他们，之后马上消失。从外形来看胸部较大，所以猜测她是女性。让玩过前作的玩家猜测她是娜奥米、梅丽尔、Wolf 这3个人中之一。而事实上这3个人当中无论谁是忍者都无所谓，但直到故事结束为止不会表明她到底是谁。具体可以根据玩家的喜好随时改变，说话的方式和口调也会改变。雷电会从她那里获得一把剑。

例如：

Snake：“你是娜奥米?”

女忍者：“如果你觉得是她就可以叫我娜奥米，SNAKE。”(娜奥米的声音)

——————————————

Otacon：“我知道你是谁，是 Wolf 吧? ”

女忍者“你还是没有变啊。”(Wolf 的声音)

——————————————

Snake：“你不会是梅丽尔吧? ”

女忍者：“你还是不懂女人的心理。”(梅丽尔的声音)

——————————————

艾玛：“你是 Arsenal 创造出的幻影! ”

女忍者：“这个世界从来就不存在实体。”(合成音)

答案

是为了S3计划而准备的人工人格。为了提高S3的精密度由爱国者们制造出来的。游戏中不给出结论，让玩家自己做出结论。

娜斯塔夏·罗曼琴科：NGO“反METAL GEAR组织”的负责人，《影子摩西岛的真相》一书的作者。

美玲：麻省理工大学的高材生，为NGO提供各种技术。

娜奥米·亨特：在欧洲研究遗传疾病。

爱国者们：操纵美国政府的谜之组织，由原政府、军队的高官组成，他们操纵了20世纪的美国。现在他们的思想已经被人工智能化，成为 Arsenal Gear 的人工智能。

雷电的父亲：在雷电的被造出来的记忆中出现的父亲，在狩猎中遇到爆炸事故，濒死的情况下被雷电杀死。跟 Solidus 同样的相貌。[完成版未收录的要素]

敌兵

美国海军陆战队：在 TANKER 篇出场，并不是敌人

格尔鲁科维奇士兵：格尔鲁科维奇的部下，目睹格尔鲁科维奇被奥塞罗特杀死。在PLANT 篇与 Solidus 的军队战斗。他们自称为 Legion（古代罗马军团的意思)。

重装备机械化高科技兵 Solidus的军队，自称法兰克军。(法兰克军以强悍闻名于世，即使是强大的古罗马军也不他们的对手)

人质

■ Arsenal 管理员

■ Arsenal 研究员

登场机器

■鹞式战斗机（BOSS 战）

■水陆两用METAL GEAR RAY ZERO（TANKER篇/BOSS 战）[完成版中该要素经过了修正]

■总统警卫队（BOSS 战/白宫）[完成版未收录的要素]

■ Arsenal Gear

■ V-22 直升机（剧情画面中出现）

登场的生物系敌人

■大白鲨（BOSS 战）[完成版未收录的要素]

■各种鱼（环境生物）

■食人鱼（普通敌人）[完成版未收录的要素]

■鸟（环境生物）

■鹦鹉（环境生物）

■海虱

One day,

MGS changed the world's games.

And now,

the world changes MGS.

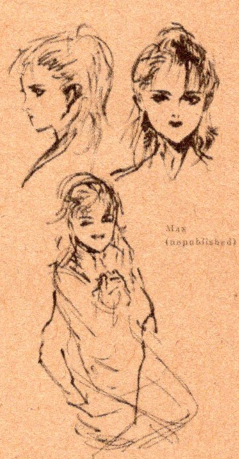
雷电的设计草案



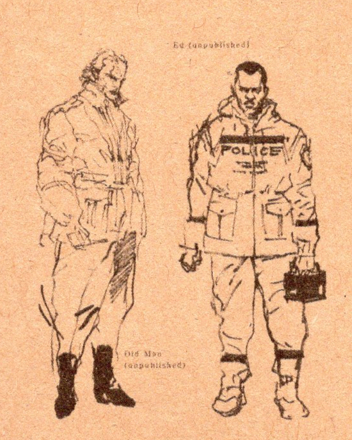
Chinaman 的设计草案（未公开）



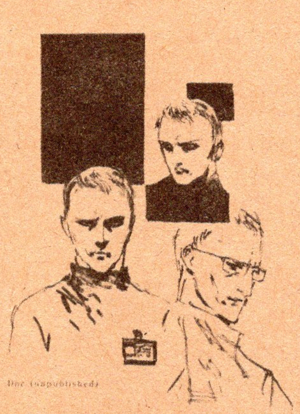
Olga 的设计草案（未公开）



Max 的设计草案（未公开）

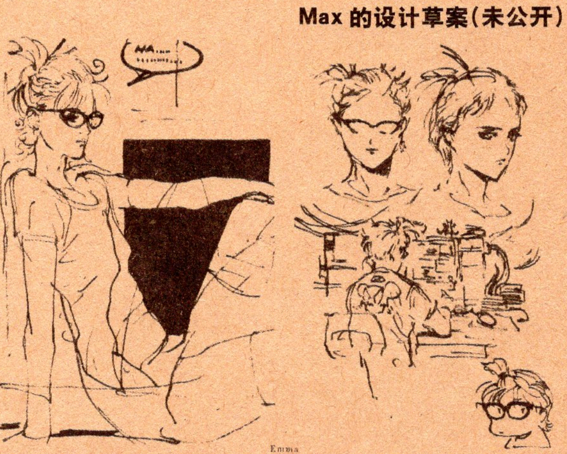


未公开角色的设计草案



Doc 的设计草案（未公开）





Emma 的设计草案（未公开）

《MGS2》制作年表

1998 年

日期	事项
7.30	《MGS》制作完成
8.22	为《MGS2》构想出雨滴落在地上的反弹效果
9.3	《MGS》日版正式发售，在秋叶原、新宿举行首发式
9.29	小岛秀夫将《MGS2》Snake 的 TANKER 篇大致内容告诉毛利元贞先生
10.2	《MGS》的广播剧收录
10.9～11	TGS98 秋展出《MGS》
10.6	决定《MGS2》的发展发向
10.22	美版《MGS》发售
10.25	在那须（地名）决定将《MGS2》的计划分为几部分来同时进行
10.26～28	负责不同部分的小组第一次住在一起
10.29	进行第一次动作捕捉，为《MGS2》进行实验
10.30	决定制作西班牙语版《MGS》
10.31	小岛秀夫从“东京《MGS》玩家聚会”归来，向村冈一树说明了《MGS2》的大致内容
11.4	决定了《MGS2》的开始部分发生在曼哈顿的乔治·华盛顿大桥
11.9	《MGS》广播剧收录了3集；小岛秀夫前往银座观看了《替身杀手》(周润发！)；决定起用哈里·格里森－威廉姆斯担当游戏主题音乐的制作工作
11.12	《MGS2》的大致草案完成（准备稿）；小岛秀夫在 KECJ-WEST 影像编辑室设置了PS2 秘密研究室
11.20	允许参与计划的开发人员阅读《MGS2》企划草案
11.25	小岛秀夫第一次审查《MGS2》的角色设定情况
11.30	小岛秀夫提出加强《MGS 完全版》的素质
12.2	小岛秀夫召开了 PS2 基础研究发表会
12.3	在 KONAMI 内部开始召集制作《MGS2》的制作人员
12.10	毛利元贞答应参加《MGS2》的制作
12.14	新川洋司担当《Z.O.E.》的机械设定
12.15	小岛秀夫在KONAMI SCHOOL 进行有关《MGS》的演讲，一同参加的还有植原一充、水谷崇、村冈一树，向学生首度公开美玲的多边形造型

1999 年

日期	事项
1.8	《MGS2》的企划草案完成（改定稿）
1.11	小岛秀夫将草案以及角色设定方向交给新川洋司，正式开始角色设定的工作。
1.12	向KONAMI 提交企划草案以及工作安排；同时还在进行 GBC 版《潜龙谍影 幽灵通天塔》的制作
1.13	开始实验卡通渲染技术
1.19	人影实验开始
1.25	新川洋司开始试验性地制作角色；《MGS》小组的新年 PARTY 召开
1.28	企划书 HTML 化
2.1	《影子摩西岛 非官方的真相》(In the Darkness of Shadow Moses: The Unofficial Truth）完成
2.2	GBC 版《潜龙谍影 幽灵通天塔》企划草案完成
2.10	小岛秀夫参加负责敌人 A.I 设定的程序师是角有二的婚礼
2.12	决定“雷电”这名角色的存在
2.16	停止使用卡通渲染技术制作游戏
2.22	《MGS》欧洲版发售
2.25	为《MGS2》估计制作预算
2.26	《MGS》获得文化厅颁发的多媒体格兰披治大奖
3.2	SCE 在“PlayStationMeeting”上首度发表了 PS2 的规格
3.4～10	因为《MGS》欧洲版的发售，小岛秀夫前往欧洲
3.15	小岛秀夫与村中 RIKA（利香）商讨了《MGS2》片尾曲的方向性
3.16	小岛秀夫前往集装箱油轮取材
3.16	舞台主设计师根岸丰的第一个孩子出生
4.2	《MGS2》角色方向性的评估会
4.19	《MGS》在第三次 CESA 大赏上获得“优秀赏”
4.26	小岛秀夫与村中 RIKA 商量《MGS2》片尾曲诸项事宜
4.26	小岛秀夫将片尾曲的歌词草稿交给村中 RIKA
5.1	《MGS》西班牙语发售
5.13～21	小岛秀夫前往纽约取材；《MGS2》的片尾曲试听；小岛秀夫送给 Kyle Cooper 一台 PS，送给 Media Ventures Studio 一台 PS
6.1	小岛秀夫在毛利元贞的讲座前和他商讨毛利元贞的演讲稿
6.2	PS2 的开发工具入手
6.9	在“PS AWARD”大会上《MGS》获得“GOLDEN PRICE”（销量超过 50 万）
6.10	小岛秀夫出演《MGS 完全版》的广告（从新宿→涉谷→惠比寿→银座→有乐町）
6.14	编辑《MGS 完全版》的广告
6.15	广告完成
6.16～17	毛利元贞在 KCEJ-WEST 举行讲座
6.18	小岛秀夫再度与村中 RIKA 商讨《MGS2》的片尾曲
6.20	小岛秀夫前往船舶科学馆取材（设计人员随同前往）
6.24	《MGS 完全版》发售；小岛秀夫与松花贤和再度前往船舶科学馆取材
6.28	小岛秀夫与 SCE 的人员就技术方面进行商讨
6.30	新版本的雷电制作完成
7.13	小岛秀夫再度与村中 RIKA 商讨《MGS2》的片尾曲
7.26	TANKER 篇剧本完成
7.29	进行表情动画实验
8.6	PLANT 篇加入新情节
8.20	小岛秀夫终于与村中 RIKA 敲定了《MGS2》的片尾曲
9.2～7	开始在纽约录制《MGS2》的片尾曲
9.3	《MGS2》的评价会召开
9.4	负责角色程序的主程度师园山诚人的第一孩子出生
9.13	PS2 的发表会
9.26	小岛秀夫前往厚木航空展取材
10.4	《MGS2》的评价会召开
10.12	《MGS VR MISSION》在北美发售
10.14	《MGS2》的誓师大会召开
10.15	《MGS SPECIAL MISSION》发售
11.14～18	小岛秀夫与哈里·格里森－威廉姆斯商讨游戏音乐事宜
11.19	《MGS2》的评价会召开
11.25～26	再次商讨《MGS2》的制作流程与工作安排
12.7	关于动作捕捉进行事前的商讨

2000 年

日期	事项
1.26	动作捕捉开始拍摄
2.7	动作捕捉的拍摄以及相关事宜的商讨
2.12～14	制作《MGS2》不对外公开的片段
2.18	《MGS2》在社内首次正式公开
2.21	小岛秀夫观摩测试动作捕捉
2.22	毛利元贞进行 TANKER 篇的剧本检查
2.24	《MGS2》的后期录音
3.2	GBC 版《潜龙谍影 幽灵通天塔》开发完成
3.3	《MGS2》的后期录音
3.9	动作捕捉的彩排
3.10	动作捕捉的拍摄
4.27	GBC 版《潜龙谍影 幽灵通天塔》正式发售
5.9	小岛秀夫与哈里·格里森－威廉姆斯商讨游戏音乐事宜
5.10	《MGS2》的制作发表会
5.11～13	《MGS2》在 E3 2000 上发表
6.1	前往下水道处理设施取材
6.20～22	负责不同部分的小组第二次住在一起
6.28～7.3	全力写作开发文档
7.6～9	动作捕捉的拍摄
7.10	《MGS2》预告片 DVD 发售 / 租赁
7.11	在法国戛纳参加一个 PS2 的发布会
7.24	《MGS2》预告片 DVD 的总结会
7.30	前往护卫舰取材
8.20	前往横须贺美国基地取材
8.22～23	《MGS》组获得“KONAMI 赏”
9.22～24	《MGS2》参展 TGS2000 秋
9.25	前往核燃料设施取材
9.26～27	后期录音
9.29～10.1	前往上海经贸大厦 KONAMI 上海分部参加成立庆典，与中国记者会面，同时展出《MGS2》
10.4～5	《MGS2》的 TANKER 篇在开发部内进行评价
10.5	后期录音
10.28	《MGS2 初体验版》在 SCE 进行展示
10.29	外地取材
11.2～3	在东京幻想电影节展出了《MGS2》
11.6～8	就剧本展开集中研究
11.12	PLANT 篇烧制 1 号碟
11.19	《MGS2 初体验版》的商品说明会
11.22	《MGS2 初体验版》MASTER UP
11.26	PLANT 篇剧本完成，小岛将剧本交给福岛智和
12.11	PLANT 篇 3 号碟烧录
12.12	在 PlayStation PARTY 上展示《MGS2》
12.14	福岛智和的修正版剧本第 1 稿完成
12.20	TANKER 篇制作完成

2001 年

日期	事项
1.7	全力写作剧本
1.18	程序员山下愤二结婚
1.23	小岛秀夫研读剧本
2.2	《Z.O.E.》+《MGS2 初体验版》进行广告摄影
2.3	《Z.O.E.》+《MGS2 初体验版》进行广告编辑
2.4	松花贤和的第二个孩子出生.
2.5	负责敌兵 A.I 设计的程序师是角有二的第一个孩子出生
2.6	裸体版雷电登场
2.22	动作捕捉的拍摄以及相关事宜的商讨
2.28	在好莱坞进行海外版配音演员的试听
3.1	《Z.O.E.》发售（《MGS2 体验版》同捆）
3.2	后期录音
3.5	后期录音
3.6	小岛秀夫研读剧本
3.12	后期录音
3.12～16	在纽约及华盛顿进行片尾用实拍摄影
3.15	动作捕捉的排练
3.19～21	动作捕捉的摄影
3.23～24	动作捕捉的摄影
3.23	《Z.O.E.》欧洲版发售（《MGS2 初体验版》同捆，德国版除外）
3.26	后期录音
3.27	《Z.O.E.》美版发售（《MGS2 初体验版》同捆）
3.30～4.2	后期录音
4.5	将 DEMO 画面与音乐进行合成
4.8	动作导演丰田聪结婚
4.19～20	动作捕捉的排练
4.27～30	动作捕捉的摄影
5.2	针对《MGS2》的动作方面进行会议
5.10～11	对《MGS2》在 E3 2001 上公开用影像进行混音
5.17～19	《MGS2》参展 E3 2001
5.29～30	后期录音
6.4	后期录音
6.14	将 DEMO 画面与音乐进行合成
6.22	进行 KONAMI EYES 模特的摄影
7.9～20	英语的后期录音
7.13	后期录音
7.26	与 Kyle Cooper 通电话
7.26～28	将 DEMO 画面与音乐进行合成
8.2	与 Kyle Cooper 通电话
8.15	游戏设计师吉村凉子结婚
8.17	小岛秀夫审查 Kyle Cooper 制作的 OPENING MOVIE
8.31	在公司内部的会议上最终决定了 PS2 上《MGS2》正式版的详情
9.6	进行《MGS2》限定版小册子的图片拍摄
9.8～13	小组内部的检验会
9.8	进行《MGS2》限定版小册子的图片拍摄
9.22～24	《MGS2》的外部检验会
9.27	《MGS2》购入特典用 DVD 的采访影像收录
9.28	北美版《MGS2》母碟烧录完成
9.28	负责音乐部分的日比野则彦结婚
10.1	前往《MGS2》千禧 PREVIEW 大会
10.3	小川高松进行音响的检测
10.4	Gackt 出演《MGS2》的广告
10.5	与北美相关组织联络，获得发售许可
10.9	编辑用于 TGS2001 秋的片段；《MGS2》广告编辑完成
10.12～14	《MGS2》参展 TGS2001 秋
10.19	与日本相关组织联络，获得发售许可；与营销商举行干杯会
10.31	进行《MGS2》的限定版 DVD 的编辑
11.5	《MGS2》广告开始播出
11.13	美版《MGS2》发售；《MGS2》完成会在东京盛大召开
11.22	向欧洲提出发售《MGS2》的请求
11.29	日版《MGS2》发售；举行游戏首发式的签名会；举行庆祝完成会
12.3～5	进行欧洲版附送的 DVD 的摄影
12.3～2002.1.14	小岛组休假
12.12	KONAMI CP 事业部完成了人物手办的制作
12.14	动作捕捉相关人员解散

2002 年

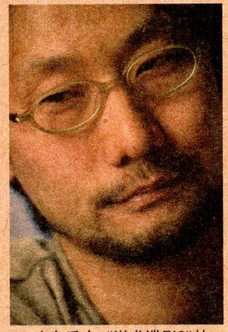
日期	事项
1.8	与音乐相关的人员解散
1.9	与欧洲相关组织联络，获得发售许可（只在英国与法国）
2.26～3.8	为了欧洲版的发售，小岛秀夫前往欧洲出差
3.8	欧洲版《MGS2》发售

潜龙谍影2：尖峰时刻

原著：Geoff Keighley “The Final Hours of Metal Gear Solid 2”
编译：雪猹

引子

1963年8月24日，小岛秀夫出生在日本东京，在他三岁的时候和父母移居关西，并在神户度过了自己的童年时光，在那个还不知道“电视游戏”为何物的年代，小岛和其他的孩子没什么两样，乐衷于玩一些比如警察抓小偷、牛仔和印第安人、踢罐子和捉迷藏之类的游戏。


▲小岛秀夫，《潜龙谍影2》的监制

如今，坐在东京涉谷区科乐美电脑娱乐日本股份有限公司6楼的办公室内，小岛回忆起童年的游戏，脸上还带着童真般的笑容：“玩捉迷藏的时候，我记得自己会紧紧贴着墙壁，小心地探察拐角有没有人。”

3年来的快乐和辛劳，一千多个日夜的奋力拼搏，将在2001 年9 月28 日随着《潜龙谍影2：自由之子》最终版本的定案而走到尽头，这部PS2上期待度最高的游戏是小岛秀夫1998年备受推崇的PlayStation大作《潜龙谍影》的续集。小岛谈到“《潜龙谍影》系列”游戏主题的时候曾说道：“当Snake紧贴墙壁躲避敌人视线的时候，我总是会回想起当年同朋友一起玩游戏的时光。”

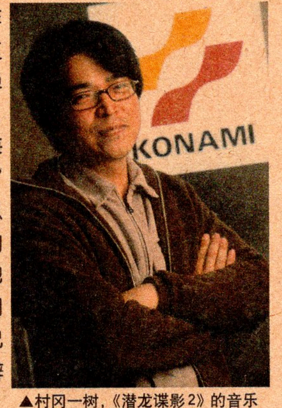
无疑的是，制作一个规模和格局象《潜龙谍影2》这样的游戏要比叫上几个朋友玩捉迷藏游戏要困难得多。“你注意到我手指上的茧了没有？”小岛把手伸到我面前问道，“这是因为我用了许多荧光笔检查所有的bug，每天我至少要用掉两支荧光笔。”


▲《潜龙谍影2》的主开发室

在这间还不如一座中学体育馆大的主开发区内，70位隶属第一开发部的程序员、设计师、作曲、美工创造出了《潜龙谍影2：自由之子》。一个大胖子——科乐美国际事务主管斯科特·道夫从房间的另一角走过来接过自己的手机，他的手机铃声正是该游戏的主题曲。而在房间的另一边，一个程序员看上去一脸的不知所措，他正双手抱着头努力解决游戏代码中的一个问题。一会儿，他的头抬起来了，他想到了一个点子，你可以想象他的头上出现了一个惊叹号，就像游戏中敌人发现了Snake的踪迹一样。如果一切都能按照计划进行，当程序员们冒出“啊哈！”感叹的时刻正是三年旅程走到终点的标志：《潜龙谍影2：自由之子》就要完成了！

“我担心绝对不可能在年内完成《潜龙谍影2：自由之子》。”

—小岛秀夫



▲村冈一树，《潜龙谍影2》的音乐监制

村冈一树正在自己的声音工作间为游戏加入最后的声音效果。这位在高中时期曾在校乐队中负责弹奏贝司的小伙子显得十分疲惫不堪，但是他喜欢这种挑战，“游戏中的每一个层面都需要配合适当的音效，”他说，“这意味着我们必须考虑数以千计的细节，我必须体验游戏中的每一个场景并确保玩家走到任何地点的时候都有合适的音效与之相配。”现在，村冈感觉自己差不多已经检查完了游戏中所有隐蔽和冷僻的角落。

同他一样，今夜，这个70人小组中的每一位员工都有各自需要检查的冷僻角落，开发区内共有两百台电视机和计算机显示器正在演示着这部史诗般游戏的方方面面，而小岛那曾经的忧虑还似乎挂在脸上。

“从5月份的E3大展回来之后，我非常担心，”小岛承认，“不是担心游戏开发小组无法完成这个游戏，而是担心我们绝对不可能在年内——正好是蛇年——完成《潜龙谍影2：自由之子》。”

在将近一年的时间内，小岛将包括媒体采访在内的一切与游戏开发无关的事务拒之门外，按照他的说法他们正在进行的是一场将不可能转变为可能的疯狂赛跑。“对你说吧，6月份我坐在这里想，可能无论我们每一个人多么努力都无法在年内完成这个游戏了。这也是我15年游戏创作生涯中最为艰苦的时刻。”

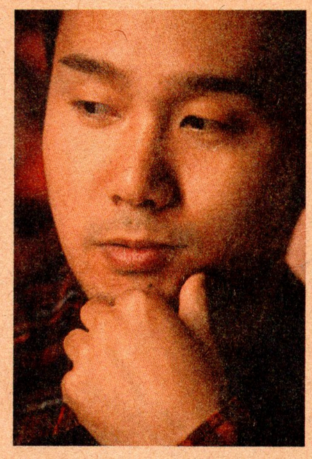
不过今天，曾经认为不可能的事情已经触手可及。小岛知道还有几个小时就能完成这个游戏。那么是如何将不可能转变为可以实现的目标呢？小岛想了一会，“嗯……有些东西一直在鼓励我，莱昂那多·达·芬奇是我非常尊敬的一位艺术家和科学家。他是一个才华出众的人，但是他说过一件不可能的事情就是飞上月球。”小岛有意顿了一下，“你看，飞上月球已经不再是梦想，因此我一直对自己说，‘有志者事竟成’。”强大的信念正是他们实现目标的原因。

“哇！这是一种娱乐的新形式！”

—小岛秀夫

作为一个电影和娱乐的爱好者，“我曾经非常希望成为一个电影导演，”他说。“我们那一代人对视觉艺术都很有兴趣，遗憾的是由于成本的原因我们无法拍摄自己的专业电影。”于是，小岛在十几岁的时候将大部分空闲时间用在了观看《Bewitched》和《I Dream of Jeannie》等电视剧以及《2001太空漫游》和《TAXI》等电影上。

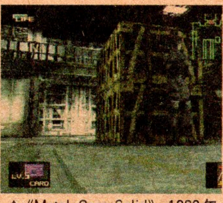
童年时以捉迷藏为乐的小岛在上大学的时候和很多同龄人一样迷上了一种新的消遣方式：电视游戏。当时正是FC在日本大


▲新川洋司，《潜龙谍影2》的角色设定

行其道的时代，“在FC上玩过《超级马里奥》和《铁板阵》之后我说，‘哇，这是一种娱乐的新形式。’”

1986年大学毕业之后，小岛就进入科乐美公司并成为了一个游戏策划。小岛最初的作品之一就是MSX主机上的《Metal Gear》，不久之后还开发了FC的移植版本。游戏的主角就是Solid Snake，这位隶属于特种部队FOXHOUND的精英战士受命去非洲调查一种名为“Metal Gear”的具有强大破坏力的奇异武器。通过这部游戏为将来的“《潜龙谍影》系列”定下了基本架构：玩家在一开始时没有武器可用，需要在游戏中自行寻找；指导玩家游戏并下达任务的CODEC系统在该作中便已经出现，玩家要调整通讯器频率和其它人物联络；玩家不能象以往的动作游戏那样见人就杀，躲避的技巧才是游戏的精髓……等等，这个当时就显得十分“另类”的动作游戏却取得了意外的成功，在为其创作续作之余，他还制作了Sega CD上的《Snatcher》和Sega Saturn上的《Policenauts》等作品。在这些游戏中小岛还有意无意的将Metal Gear的故事和他们联系起来，比如1988年的《Snatcher》中曾暗示“在过去震荡着整个世界的机械体……”，而《Policenauts》中也有类似的话语，使得当时小岛为数不多的游戏让人感觉到有相同的背景设定。

▲《Metal Gear》，1987年发售

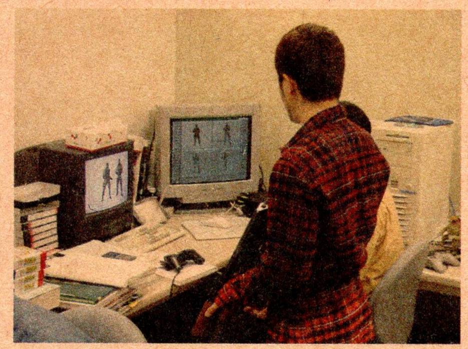

▲《Metal Gear Solid》，1998年发售

1998年小岛在PlayStation上推出了突破性的作品《潜龙谍影》。在1997年E3大展上初次露面的《潜龙谍影》继续描绘了传奇战士Solid Snake的冒险，而这一次名为“影子摩西岛兵变”的任务发生在阿拉斯加福克斯群岛的一个荒凉岛屿上。凭借PS那非凡的图形效果以及强调秘密行动而非单纯武力的游戏风格，1998年10月19日《潜龙谍影》的发行成为了美国和欧洲PS玩家眼中一件里程碑式的事件，全球游戏销量几近500万份，在日本也突破了100万份。

随着游戏在全球各地引起的巨大轰动，众多《潜龙谍影》的死忠玩家都在期盼着续作的出现。“《潜龙谍影》发行的时候我们还没有制作续集的计划，”小岛解释道，“但是原作面世之后收到了众多的称赞，我觉得有必要为其制作续集。”因此，在1998年底之前，小岛就开始构思《潜龙谍影2》的企划方案。“续作的构思创作是从98年底开始的，11月份向总部递交开发申请并得到了批准，一开始我们主要是讨论是否以Sony下一代主机为主要平台。”

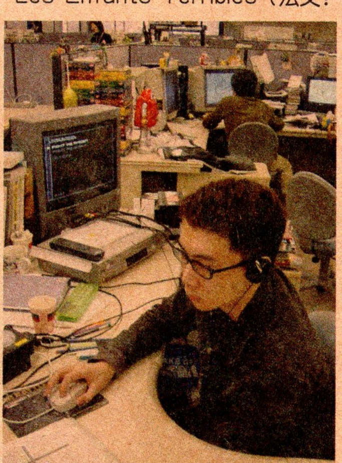
“我希望这两个游戏能够传达出传承与继续发展需要什么的信息。”

——小岛秀夫


▲负责角色设定的新川洋司正在检查最后的工作

小岛希望在续作中将捉迷藏的游戏带到一个新的层次。“我仍然希望这是一部秘密行动的游戏，”他说，“但是我希望不仅仅利用PS2的机能改进图形，我更关注创作出更为真实的效果，以便让玩家感觉身临其境。”首先，小岛想到的是更多的隐蔽方式，比如前作中没有实现的“躲在柜子里面”等这次可以借助PS2的强大机能完全实现，另外，在前作中只作为背景的天气效果将在本作中成为影响游戏的重要条件，比如后来我们在游戏中看到的“淋雨会感冒”和“风会影响弹道”等，而增强的天气效果也将给玩家带来更多的临场感。而开发初期整个的工作重点则放在了敌兵AI的加强上，在前作中，由于PS机能的限制，在同一个场景中同时出现的敌兵只有4、5个，而同屏出现的活动敌兵只能有2、3个，完全不符合小岛所设想的“个体对抗团队”的战斗方式，小岛计划将PS2机能的三分之一都放在敌兵人工智能的处理上，事实证明他这一步走对了，于是我们在后来的游戏中不但看到场景中和同屏的敌人数量成倍增加，而且一旦触发了警报所吸引来的敌兵是以标准的4人攻击小队的方式出现，并且这些敌兵所表现出的几近真实的团队合作能力和高超的人工智能让所有哪怕只是看过《潜龙谍影2》的人都赞叹不已！

完成了续作基本框架之后，小岛秀夫开始构思游戏主题方面的内容。前作探讨了核扩散带来的威胁，以及克隆基因等科技问题，例如创造出Solid Snake和他的兄弟Liquid、Solidus的“Les Enfants Terribles（法文：魔童计划）”。在本作会是什么呢？在对小岛秀夫的御用画师新川洋司的访问中有这么一段话：“……他是一个非常慈爱的父亲，我们总是听到‘我的儿子做了这个’和‘我的儿子做了那个’之类的话……我认为游戏主题中将包含向未来一代传递某些东西的设计毫不出奇，这正是小岛作为一个父亲的想法……”于是，我们在后来的游戏中就看到了一对特殊的父子和那段主角的独白，而这段独白就是小岛自己对这个主题最好的阐述。


▲工作人员正在对游戏的最终版本进行测试。

“我希望这两个游戏能够传达出传承与继续发展需要什么的信息，”他仍然在办公室内检查bug。在孩提时代，小岛就读过奥斯维辛集中营的恐怖报道；此外，其生于19世纪30年代的双亲都经历过二次大战的炮火。小岛说那些记忆对于自己而言是非常重要的，而这些记忆是无法仅仅依靠基因传递的。换句话说，一个人的记忆、感情、和个人的苦难就像任何科技成就一样重要。小岛说这个主题的灵感一部分来自于他意图将自己的价值观和信念传递给自己的孩子时所进行的沉思。

“这是我的Metal Gear，如果我愿意我完全可以毁掉它！”
——小岛秀夫

在确定了“生命的意义不仅仅是将基因传递给下一代”这个主题之后，小岛开始考虑在游戏中加入一个新的角色，因为仅凭Snake是无法将这个主题完整地表达出来的，“让一个全新的角色来扮演叙述者，而Snake还是事实意义上的主角。”小岛承认他的灵感来自于他所喜爱的《福尔摩斯探案集》，“在那部作品中，虽然都是以第一人称来写的，但是叙述者不是福尔摩斯，而是他的助手华生。于是我们在后来的游戏中虽然大部分时间都在操作雷电这个新的角色却无时无刻不感觉到Snake的存在，小岛极为巧妙地将这一理念植入于游戏之中。不过，在游戏开发初期，小岛就对整个制作组提到过“加入一个英俊小伙子”的想法，不过在当时游戏的基本方案和情节都已经确定，制作组大部分成员包括新川洋司在内都仅仅认为这只是个想法而已，而且根据当时所确定的故事情节来看，玩家将从行驶在纽约港的探索号油轮上开始新的冒险，所以几乎所有的制作组成员认为Snake仍然是游戏的主角，而当小岛秀夫将“游戏中将有一名新的主角”的决定告诉大家的时候，制作组像炸了锅，不同的人对小岛这个冒险的想法都有不同的看法，有人对这个新鲜的提案表示感兴趣，而更多的人都认为玩家是无论如何不会接受这个全新的主角的。


▲新川洋司为《潜龙谍影2》设计的新角色“雷电”

《潜龙谍影》系列御用角色设计师29岁的新川洋司承认他事先隐约感觉到小岛已经考虑尝试新的设想。“当我们的测试人员玩第一部游戏的时候，许多回馈都是‘在这些游戏中只能扮演那些老家伙啊。’” 他说。“我想小岛清楚地听到了这些意见，因为甚至在1998 年末他就暗示我们或许应该在下一部作品中加入一个年轻英俊的小伙子。但是老实说，当时我觉得他是在开玩笑。”事实证明，小岛并不是在开玩笑。

面对大家不无道理的担忧，小岛自有他独特的理论：“我担心人们可能不会对这个新角色感兴趣吗？并非如此，在续作中你必须要迎合玩家的期望，但是我想你也必须背弃和欺骗他们。这是我的Metal Gear，如果我愿意我完全可以毁灭它……那部电影（指《Terminator 2》，译者注）的伟大之处在于开始的时候你绝对不知道阿诺德·施瓦辛格是好的机器人，当他在开头出场的时候你会认为他和上一集一样是个反面角色，但是很快你会发现他才是正义的一方，我记得当时对于情节的突然转折感到多么惊讶。”钟情于以电影的形式表达游戏情节的小岛希望《潜龙谍影2》能带给玩家同样的感觉，利用从电影中获得的灵感，小岛计划利用雷电的加入以类似的方式震撼玩家。“当他们抵达游戏中PLANT 章节的时候我希望他们会对情节感到惊讶，然后他们会遇到这个外表和声音都很像Snake 的有趣角色Pliskin，但他是不是Snake呢？”小岛说他决定在游戏中加入一个神秘的新角色。“我担心人们可能不会对这个新角色感兴趣吗？并非如此，”他说。“在续作中你必须投合人们的期望，但是我想你也必须背弃和欺骗他们。这是我的Metal Gear，如果我愿意我完全可以毁灭它。”于是，雷电的存在便成为制作组的最高机密，因为一旦这个角色有哪怕一丁点儿的消息泄漏，不但对游戏的震撼度和期待度会造成致命的打击，而且有可能使玩家产生反感而影响整个游戏的销量，所以制作组对雷电这个角色做了最严密的消息封锁，甚至包括科乐美的某些高层对他都一无所知，全世界都还在认为Snake将成为《潜龙谍影2》当然的主角。

小岛说新角色雷电的引入也帮助他解决了另一个关于Snake与Otacon的关系、以及如何处理CODEC的问题。

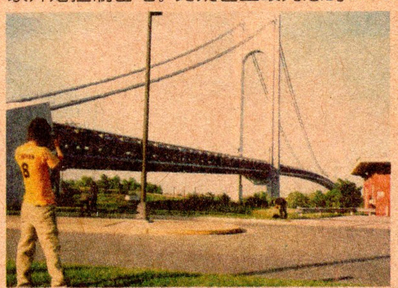
“当Metal Gear在14年之前首次出现的时候，Snake还是一个新兵，”他解释道。“但是Solid Snake在影子摩西岛之后的确成为了一个英雄，他也不再需要通过CODEC传送的任何建议。”如果Snake不再使用CODEC，那么小岛需要创造出一个新角色来使用CODEC——这是教导新玩家如何在游戏中行动的重要工具。因此，神秘的雷电诞生了。


▲新川洋司说设计女性角色是比较苦手的

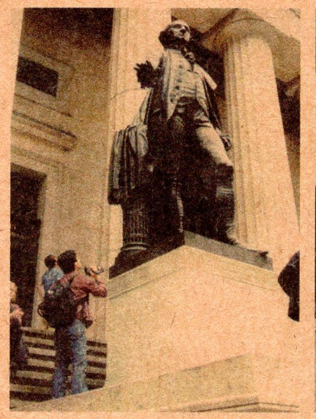
Metal Gear中所有的角色都是小岛同新川合作创造的。在1999年初，小岛首次告诉新川在情节中加入一个新主角的设想。“小岛走过来说，‘你能绘出这种类型的角色吗？’” 新川说，他承认在自己的角色设计工作中常常有些反叛精神，新川说他的叛逆是通过设计表现的。“假如我严格按照小岛的设想绘制角色有什么乐趣呢？我努力做的是在最终设计中也实现自己的想法。这样最终绘制出来的角色将激发小岛把这个系列带到新的方向。”几天之内新川就绘制出了雷电的草图，他说这个版本同最终的定稿相比基本没做大的改动。虽然设计雷电的样子可能相对比较简单，但新川说为小岛的游戏创作女性主角要困难的多，有时候需要几个月的时间才能取得理想的效果。为什么呢？“老实说，我认为像罗丝和娜奥米博士之类的角色是小岛先生理想中的女性——但是她们并不是我理想的女性，”他笑着说。“你知道，小岛喜欢那些充满智慧、科学家类型的女性。”

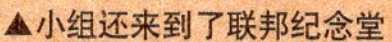
喜欢和不喜欢的问题是《潜龙谍影2》核心小组讨论中的主要话题，小组中大多数人都是一代的原班人马，而且其中许多都跟随小岛工作了接近 10 年之久。一些人喜欢加入雷电的想法；而其他人对于小岛引入新可玩角色的决定感到迷惑。这个项目的助理主管松花贤和刚进入科乐美公司的时候是《Metal Gear 2：Solid Snake》的测试员，他就是对这个设想提出质疑的人之一。“我不敢肯定这个弱不禁风的家伙会被爱好者们接受，”他说。“但是我们都信任小岛先生，因为他的名下有这么多成功之作。基本上他有资格做自己想做的任何事情。”当时小岛或许并不太关心爱好者们短期内的反应。毕竟，如果一切能够按照计划进行，爱好者们从商店买到游戏之前甚至不会发觉雷电 这个人物。

当你第一次坐下来玩《潜龙谍影2》的时候，在开局阶段扮演的角色是Snake。但是很快情况就会转变——Snake消失了，玩家开始控制雷电。无疑甚至最死忠的Metal Gear迷也不会期望看到这种设计，而这恰恰正是小岛希望实现的。


▲小组仔细勘查了华盛顿大桥

99年年中，小岛秀夫将整个制作组带往纽约进行实地的考察和研究：纽约港、华盛顿大桥、联邦纪念堂、世贸大厦……，他们把整个纽约逛了个遍，





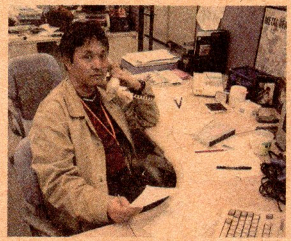
▲小组还来到了联邦纪念堂



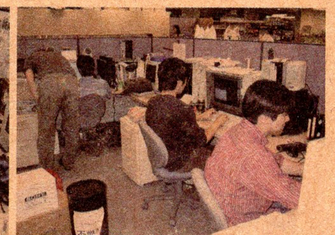
▲新川洋司正在试穿防弹服

获取了十分丰富的素材，而这一切一切的目的就是为了更真实的反映游戏中所要表现出的现实场景，为了体会Snake在探索号油轮上眺望纽约港的情形，小岛还亲自登上一艘游艇在远离纽约港的地方踱步许久。甚至他们还访问了纽约的一个警察局，新川还试穿了防弹服，后来这些经验为游戏角色Fatman的设计提供了许多灵感。

在回到日本总部以后，制作组收到了由索尼送达的PS2开发机，对于索尼公司声称PS2和其情感引擎是梦幻主机的说法，植原说小组从未抱有太大的信任，“我们知道它只不过是一台计算机，”他说，“我们尽力避免对我们知道最后无法实现的事实抱有过大的幻想，而是采取静观的态度并期待最佳的结果。”小组开始对硬件进行为期6周的试验——程序员、声音技术员、和美工都通过多种严格的测试检查硬件。“我们自己的程序员高部邦夫先生用了一个月的时间研究和试验这台机器，”助理主管松花贤和说。试验工作完成之后，松花贤和用了一个星期的时间逐个同小组的成员交流以便决定他们最快可以用多长时间制作出一个游戏。在2个月的测试之后，小岛秀夫于是就开始着手于对剧本和游戏在细节上的一些创作。小岛是一个十分细心的人，对于游戏中的每一个场景，他都亲手绘制一幅细致的地图和说明来告诉制作组在这个场景中玩家将要怎样展开行动、背景是如何的、各种物品是怎么摆放的、这个场景的自然环境是怎么样的、声音要通过什么物理环境表现出来等等，小岛对于细节的追求达到了一个极至！但是很可惜的是，由于PS2的机能所限以及当时还没有完全了解PS2的潜能，在最终定案的剧本中，有将近一半的预想中的内容被忍痛删去，“1999年底我确定我们可以在2001年——也就是传统农历的蛇年——完成这个游戏，这就足够了，”他回忆道，“因此小组设定了一个目标日期：2001年完成新的Metal Gear！”



▲助理主管松花贤和正坐在他的办公桌前

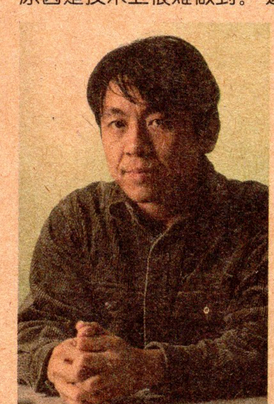


▲程序员们正在紧张地测试PS2开发用机

“我必须从剧情和游戏性两个角度构造一个场景，但是也需要知道在技术上是否可行。”

—小岛秀夫

“剧本包含两部分结构，”他说。“首先是剧情方面的结构，其次是实际游戏性方面的结构。我认为这两者是互相依赖与包容的——必须从整体上写作和考虑它们。”对于一个像《潜龙谍影2》这么庞大的游戏而言，小岛和自己的合作者福岛智和先生以及整个开发队伍玩着他称为“抓球”的游戏。虽然小岛是游戏的最终决策者，但是协作的“抓球”过程也包含了所有核心成员的努力。“我必须考虑情节和游戏性，但是我也必须知道在技术上是否可以把这些想法付诸于现实，”他解释道。他最初考虑加入但是后来意识到不可能实现的一个场景包含了壮观的洪水场面。“我想象一场巨大的洪灾将人们冲走，”他回忆。“我想让玩家在这个场景中游泳并确保他们不会淹死。但是这个构想没有实现，大部分原因是技术上很难做到。”这并不是说制作游戏中的所有场景都是轻而易举的事情，在剧本中小岛详细说明了他希望在一个场景中实现的每一个视觉细节。举个例子来说，开始时的纽约油轮场景在剧本中得到了大量的细节描绘。“我要写下我们是否愿意显示出一个人雨衣上的所有水滴以及在什么地方想要看到雾气，”他说道。接下来的工作就是由程序小组负责设计实现该场景所需的技术。“我们绝对不会对小岛先生说不可能——我们总是要试一试，”植原说，听起来像是小岛已经教会他从字典中抛弃“不可能”这个词。“但是当我阅读开场剧本的时候——波纹、水、水面反射、以及雾气的效果清单——我就预先对小岛先生说，‘这将很难实现。’但是我认为我们可以做出相当接近剧本的效果。”



▲植原一充，《潜龙谍影2》首席程序员



▲小岛用名片和磁带来构想BIG SHELL的结构

在程序小组为游戏的一些视觉效果努力工作时，小岛花费了大量时间同关卡和设计小组协作设计实际的游戏性，这个小组由12个员工组成。对于游戏中的每一个场景，小岛都会绘制出一幅细致的地图，其中将表明玩家如何在这个地区中行动。“制作前作的时候实际上我们是用乐高积木创造出关卡，然后用一个小型摄像机理解玩家的视角，”他说。“但是这个游戏拥有非常复杂的多层地形，我们必须采用CGI技术并在办公室内模拟出一些关卡。”

到2000年初东京的开发小组正在取得重大的进展。剧本已经完成，不过小岛承认最终的剧本剪去了最初版本接近一半的内容。最令人振奋的



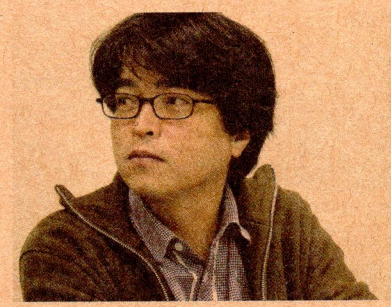
▲程序员们在验证小岛的想法是否可行

是，小组已经开始把游戏带到了电视机屏幕上，并且可以看到一些逼真的测试场景，其中已实现了背景、敌人和物品。最初的测试给人们留下了深刻的印象；这个游戏开始体现出动作影片的魄力，因此小岛的下一个设想就是请一位著名的好莱坞电影作曲家帮助制作游戏的音频部分。

在程序小组用更多的时间测试PlayStation 2的时候，小岛开始了漫长和艰辛的剧本创作，这份庞大的文档完成之后将提供游戏中每一个场景和每一句对话的细节。

"对于这个项目而言有所不同，我根本没有任何视觉的参考。"
—哈里·格雷逊-威廉姆斯

在《潜龙谍影2》的画面相对于14年前来说正在进行着不可思议的跨越时，游戏的声效和音乐也从单调的MIDI合成声推进到了杜比环绕立体声的水平。


▲村冈回忆和小岛一同看电影的情形

作为电影迷的小岛经常欣赏最新的好莱坞动作影片，他经常同科乐美公司音效设计部门主管和音效指导村冈一起看电影。"我们常常一起看电影——这是我们的消遣。"村冈说，他继续告诉我们小岛总是从导演的视角观看影片，而他自己仅仅是为了娱乐。那么他和小岛对于电影是否常有异议呢？"是的，无论何时我要说：'我真的很喜欢这部片子，'小岛先生总是会说：'那部片子真无聊！'我感觉我不能告诉他我真正的想法。"

虽然在电影方面或许有不一样的口味——他们最近看到一部影片是《古墓丽影》（小岛称赞，而村冈却不以为然），但是他们看过1998年周润发主演的影片《Replacement Killer（替身杀手，又译血仍未冷）》之后达成了一个共识：这部影片的音乐棒极了。"我喜欢哈里的现代打击乐，"小岛说。"我们看过这部影片后我就对村冈先生说，'这就是《潜龙谍影2》需要的家伙。'"

2000年2月的某一天，好莱坞著名音乐制作人哈里·格雷逊-威廉姆斯正忙着《间谍游戏》和《怪物史瑞克》的音乐制作。"一天我在邮件中收到了这种奇怪的烧录CD，"威廉姆斯回忆起当时的情况时说。"这张CD上都是我的作品，但是却令我非常惊讶，因为至少就我所知，CD上的电影配乐并没有发行过相应的原声唱片，甚至这张CD中还有一些我同其他作曲家合作的影片中的音乐，无疑烧录这张CD的人清楚地知道那些影片中哪首曲子是我写下的。"威廉姆斯说CD的作者选取曲目的能力给他留下了非常深刻的印象。

这是小岛和村冈一同拟定的一个计划。除了让《潜龙谍影》结局的主题作曲村中Rika联系威廉姆斯之外，小岛开始整理了一张他最喜欢的威廉姆斯的作品CD，几天后他就把这张CD寄给了工作室在加利福尼亚的作曲家，然后就等待回应。

"因此我的确无法对这个项目说不。"威廉姆斯饶有兴趣地按照邮包上所注明的电话号码打了过去，小岛秀夫在接到这个他意料之中的电话后十分兴奋，他在电话中开门见山地谈到了他对威廉姆斯的喜爱，并希望他能成为《潜龙谍影2》这个游戏的音乐制作人，由于两人都拥有很多的共同话题，在电话中他们十分愉快地畅谈着，最终，小岛秀夫终于说服威廉姆斯答应制作他平生第一部游戏音乐。


▲威廉姆斯为本作谱写了气势磅礴的主题曲

不过，威廉姆斯坦言在这之前，他几乎从未接触过电子游戏，而且和给电影配乐不同的是，电影配乐基本是看着已经完成的影片来根据所表现的情节制作相应的音乐，而在威廉姆斯开始为《潜龙谍影2》制作音乐的时候，这个游戏还连画面都没有看到。不过在接手这个项目6周之后，威廉姆斯开始对于为游戏工作的想法感到兴奋不已，即便他还没有PlayStation，而且也只玩过一个游戏：《Pong》。"我已经习惯根据影片中的图画谱曲——音乐中的动感都需要根据屏幕上的显示进行创作，"他说，"对于这个项目而言有所不同，我根本就没有任何视觉的参考，我根本看不到这个游戏的实际情况。他们只是给了我一些主题的形容词，我要用这些词谱写曲子。"

开始的时候，东京的制作小组和加利福尼亚的威廉姆斯之间通过电子邮件联系，"我开始根据他们给出的形容词谱曲，"他说，"我扫了一眼游戏的音乐CD，其中的音轨名称是'Sneaky 1'到'Sneaky 6'，我不知道谁会为原声CD命名这些'Sneaky'，但是绝对不会是我。"他笑着说。

威廉姆斯手头只有小岛秀夫亲自撰写的场景和情节的详细描述的剧本，然后威廉姆斯再根据自己的想象和多年来给电影配乐的经验以及天生对音乐的感悟来给特定的场景配乐，如果有不明白的地方便一个电话打到东京去，然后在记事簿上记下那边告诉他的这些形容词，再把它们放在计算机控制台上。他从"潜入"这个词开始，然后逐步加入"荣耀"、"战斗"、"英雄"等词。这些曲子一般采用一分钟的段落格式压成MP3并发送给日本的开发小组，然后再根据反馈回来的信息进行修改和润色。

虽然采用形容词或许是不同语言间沟通的惟一方式，但村冈说有限的交流并不能归咎于语言问题，而是设计本身。"如果我们提出太过明确的要求，那么就不会是他的音乐了，我们希望哈里能够保持自己的风格。"他说。

在威廉姆斯不知疲倦地谱写游戏主题音乐的时候，日本的小组正在为E3 2000上的展示努力工作。经过几个月的努力之后，由哈里·格雷逊·威廉姆斯利用形容词创作的游戏音乐被正式采用。不过日本小组还是请他为E3 2000大展的演示谱写了一段专门的旋律，准备在那次大展上将这个游戏正式公诸于众！

"临近大展的每一天我都在担心没有准备好可供演示的东西。"
—松花贤和

2000年3月初，松花贤和明白距离E3只有6个星期了。E3对于开发小组来说是一个重要的转折点，尤其是考虑到Metal Gear Solid在1997年E3上首次亮相取得的巨大效应。

"小岛先生知道E3 2000是向公众展示这个游戏的最佳时机，"松花贤和坐在科乐美的一间会议室中回忆。"毫无疑问，完成一个宣传片是非常重要的。但是老实说，临近这次展览的每一天里我

都在担心没有准备好一些可供展示的东西。”

小岛的设想是在E3上演示9分钟长的《潜龙谍影2》视频预告片，其中将展示TANKER篇的各个场景。为了继续将雷电的加入秘而不宣，小岛开始亲自录制和编辑宣传片，其中许多素材都取自小组制作的多边形演示，也就是大多数北美玩家眼中的游戏引擎影片或片断。到4月中旬小组得到了第一个完成的多边形演示，这个短片显示了Solid Snake从华盛顿大桥跃到油轮上的情景。“看到这个多边形演示之后我就说，‘哇！这将会成为一个伟大的预告片。我们的确有一些与众不同的东西，’”新川回忆道。至少他们希望完成某些特殊的东西——也就是说，在E3之前及时编辑出9分钟演示胶片并不是一件简单的工作。“像《MGS2》这样的游戏预告片很难制作，”松花贤和解释道。“你必须依靠AI做某些事情。一个电影导演可以简单地告诉演员朝一个方向走，但是我们的许多时间都被用来向某些方向发射子弹和希望敌人以特定的方式做出反应。”小岛反复尝试利用偶然的遭遇战创造出惊险的动作场面。“最终我们意识到必须加快步伐并为预告片重新编写某些敌人的AI以便士兵能够做出我们希望的行动，”松花贤和承认。

预告片开始成形的时候，日本小组通知科乐美美国公司计划将在E3上播放长达9分钟的预告片。最初，美国方面的官员担心这么长的预告片会妨碍公司其他产品的展示。“我们对小岛说，‘等一下，我们的整个演示计划只有30 分钟，你想占去三分之一啊？’”项目的美版本地化制作人Ken Ogasawara回忆当时听到这个通知的情形。当然这个反应是很正常的，因为没有人想到这个预告片完成之后是多么的出色和惊人。实际上，除了日本开发办公室外，没有人看到过《潜龙谍影2》相关的任何资料。“在距离去年E3一周之前，我们没看过哪怕一段视频、一张截图、一个logo，或者游戏的任何资料。”科乐美公司美国市场部的贾森·埃诺斯说。

小岛对游戏如此秘而不宣的原因实际上是担心公众方面的反应。“我知道现在想来这听起来没有什么意义，但是当时我们的确不知道其他公司开发PS2游戏的情况，”他回忆道。“我们对自己创造出的视觉效果并不是十分自信，尤其考虑到我们更关注环境和特殊效果而非角色的多边形数量。”尽管小岛拼命想知道竞争对手的进展，但是他说甚至在E3之前几周的时间内小组也不知道与同期的作品相比《潜龙谍影2》处于什么水平。


▲国际事务主管斯科特·道夫为小岛录制了练习英语的MD碟

“我不知道新的《生化危机》、《最终幻想》或者《古墓丽影》是什么样子，因此我非常担心。”松花贤和说邻近E3 2000大展的那段日子是小组最黑暗的时期——开发工作完全陷入低潮。“我知道人们现在会说，‘他们对于预告片怎么会不激动呢？’”他承认。“但是当我们在E3前几天把看到的泄漏出来的竞争对手的作品和小岛制作的预告片以及他的英文演讲作对比时，我们甚至非常担心公众会不喜欢MGS2。”

但是很快就要接受公众的裁判了——5月8日，小岛将9分钟的录像带放进自己的手提箱内，从成田机场登机飞往洛杉矶。在飞机上他反复听着斯科特·道夫录制的MD 碟片，斯科特是科乐美涉谷办公室内唯一说英语的员工。在这张碟片上，道夫录制了一小段小岛正努力记诵的英文演说。两天之后，他将在拥挤的观众面前发表这段演说并向世界揭开《潜龙谍影2：自由之子》的面纱。

“我告诉她事情进行得多么完美，她只是说，‘哦，是吗，那真好，’”

—小岛秀夫

2000年5月10日在许多玩家心目中无疑是难以忘记的一天，《潜龙谍影2：自由之子》将在下午5点钟揭开自己的神秘面纱，超过150名新闻记者拥挤在洛杉矶环球工作室拥挤不堪的放映厅内。在新闻发布会漫长的一天过后——包括索尼公布PS2发行日期和售价的重要事件，许多人感觉科乐美把最好的留到了最后。5点钟一到小岛立刻走到拥挤的观众面前开始对游戏的讲解。他在人们的欢呼声中走上讲台并说道：“我回来了！”。灯光渐渐暗下去，屏幕上出现了和电影预告片类似的绿色分级标记，上面写着，“这个游戏适合所有的玩家。”

在接下来9分钟内屏幕上开始演出令人目瞪口呆的影像，哈里·格雷逊-威廉姆斯创作的主题旋律通过扬声器散布在空气中，聚精会神看着战斗片断的人们像是在欣赏《The Rock（石破天惊，又译勇闯夺命岛）》或《007：詹姆斯·邦德》的电影。小岛在剧本中写下的油轮片断是这个预告片的主要焦点——水、风、倒影、和动画的效果令观众如痴如醉。当Snake的主要对手Revolver Ocelot出场的时候，人们发出了热烈的欢呼；Solid Snake面部的一个特写镜头更让观众激动不已。不久之后，一些新闻记者开始惊讶这个预告片究竟有多长——看起来这段演示太过出色、太过精美、太过震撼以至于不可能是一部真正的游戏。当预告片结束的时候MGS2的标题logo出现在屏幕上，人群中突然爆发出热情的鼓掌欢呼并且向小岛先生持续地喝彩。小岛的笑容无法收敛，他知道他成功了，这个游戏无法受到更热烈的接待了。

在E3展示期间，小岛每个小时都要在展棚的墙壁上播放一遍9分钟的预告片。观众提前15分钟就会拥挤在一旁，以至于E3的工作人员开始担心这么多的人挤在一起会发生危险。甚至人群中的开发人员也反复地观看这段预告片，而且不敢相信他们在屏幕上看到的一切。

3D Realms Entertainment公司的乔治·布鲁萨德——《毁灭公爵》的创造者——就是感到震惊的一位，“你只知道正在看的是游戏的最高峰，无论你是多么有经验的开发人员，看到Metal Gear的时候你都会开口叫绝。”一流PS2开发商Naughty Dog公司的贾森·鲁宾和布鲁萨德有着相同的观点：“小岛先生已经掌握了在无缝的游戏/电影体验中混合叙事和游戏性的技巧，这种方式不断激发着我们的灵感。”甚至威廉姆斯在看到自己的音乐同日本小组的工作结合在一起的结果时也感到眼花缭乱。“这非常接近一部电影，”他回忆道，“看到我的音乐同那些视觉效果密切衔接在一起的确令人吃惊。”

《潜龙谍影2》获得了此届E3最佳游戏的殊荣。虽然小岛坚持这段视频预告片表现了游戏中的情景，但仍有一些人表示这个游戏玩起来不可能做到看上去的这个程度。但毋庸置疑的是这个预告片给人们留下了极其深刻的印象，在公布的当天《潜龙谍影2》就一跃成为了PlayStation 2上最受期待的作品——而此时距离发行至少还有18个月。

小岛和开发小组用卡拉OK的方式庆祝展出的成功，这是他们不为人知的消遣。小岛喜欢用假声唱歌。“我想人们不会了解小岛先生对卡拉OK有多么热爱，”松花贤和指出，他有些害羞地承

认甚至他自己偶尔也会唱 Billy Joel 的歌曲。“小岛先生和斯科特·道夫是 Earth、Wind & Fire 组合的狂热爱好者，小岛也很喜欢日本摇滚组合的彩虹乐队，他们演唱了《最终幻想：灵魂深处》的结尾主题曲，”松花贤和说。唱卡拉 OK 是小组最根本的放松方式——大家都把这当作一次庆祝工作成功的机会。

从展示会飞回日本之后，小岛知道他已经站在了世界的巅峰。“老实说，那些日子是我生命中最美好的时光，”他笑着回忆，“我记得坐在飞机上悄悄对自己说，‘我需要保持冷静，我不能太过兴奋或者把自己当作一个明星。我需要保持谦虚。’”一部出色的《潜龙谍影 2》的预告片让小岛由此同马里奥大叔的创造者宫本茂站在了同一个水平面上。小岛回到东京后对自己感觉相当不错。实际上，他已经迫不及待地想告诉妻子自己如何度过了生命中最棒的几天。回到东京的家中，小岛向妻子问候后就开始讲述在 E3 的经历。“我告诉她事情进行的多么完美，她只是说，‘哦，是吗，那真好，’”他笑着回忆。“由于甚至无法开始同她分享真正的激动感受，我实在有点不快。我真的希望她能够亲眼看到 E3 上的反应。”

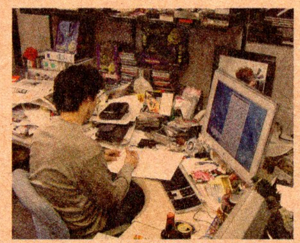
或许他妻子的反应正是小岛需要的——这个体验让他明白了一件事：游戏距离完成还很遥远。虽然 E3 2000 对于小组来说是一个重要的时刻，但是随之而来的压力也变得更加沉重。从现在开始，所有的目光都将开始关注小岛和他的小组能否创作出一个无愧于那些宣传和欢呼的游戏。

“我对 2001 年根本没抱有什么期望。”

—松花贤和

从 E3 回来之后，小岛和开发小组的核心成员、例如新川洋司、松花贤和和植原决定离开东京去科乐美的一个训练营度过 6 月末的几天。在那里，小组核心成员将做出如何推动游戏发展的最终决策。首先，一个决定是制作一个演示版本随公司另一产品《Zone of the Enders》发行，该作在日本和美国的发行日期分别是当年年底和 2001 年初。

在东京乡下的讨论对于小组来说是推动游戏剩余一半进度的良好方式，计划之一就是在年底之前完成演示版。虽然完成现有的剧本是需要优先考虑的事情，但是小组从未停止创新并且一直在讨论新的设想。举个例子来说，小岛几乎每天都会对游戏提出新的设想。“他确实是一个异想天开的家伙，”植原说。“去年夏季的一天他对我说，‘让我们加入一些色情杂志吧，将他们放在地板上，我希望士兵走过来后会捡起这些杂志说“哇！”然后跑开’”除了很滑稽，这个功能还增强了游戏性，玩家有了转移卫兵注意力的新方法。“我们花费了 3 天时间完成这个功能，不过确实是值得的。”植原认为。


▲小岛秀夫每天都要花一定时间来阅读这些设想

其他员工也贡献了一些设想——更明确地说，他们每天必须提出一些想法。“小组的每个人都有一本点子记录本，”松花贤和说。“你每天必须在这个本子上写下至少一个设想。我从每个人那里把本子收集起来，然后小岛先生和我阅读他们的想法。”对于小组大多数员工来说，小岛在他们的本子上写下答复就是最终的确认。“发还这些本子一直是每天的乐趣之一，”松花贤和承认。“每个人都急急忙忙翻开他们的本子看小岛先生是否给出了答复。如果没有答复，那么这个成员最初看上去会有些沮丧，不过很快就会努力思考明天的点子。”

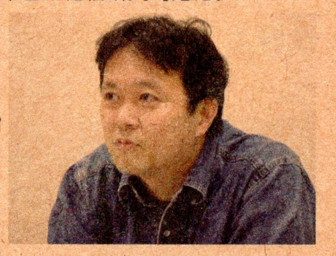
2000 年这些设想就在小组每个人之中来回传递，好在演示版本终于在 11 月份赶上了最终的期限，这个版本正好按计划完成。不过虽然油轮场景的演示版准时完成，但是已经有迹象表明游戏其他部分开始落在后面。“我们准时完成了油轮演示版，但是为此也忽略了游戏中众多的其他环境，”松花贤和说。完成演示版的解脱感渐渐平息下来之后，小组的面前是距离 2001 年仅有几个星期的严峻事实，而整个游戏设计的关键建筑区还没有完成。

“我们开始查看游戏中所有的建筑区和世界中行动的角色，”松花贤和回忆道，“但是真正的问题出现在我们试图将这些建筑区结合到一起的时候。所有东西都开始崩溃，根本无法正确地融合在一起——在接近 2000 年末这段时间内游戏甚至无法组合起来。”由于整个游戏引擎不能正确工作，小组也无法进入开发周期重要的测试和调整阶段。

“我的确很想开始测试整个游戏的游戏性，但在去年假期之前我们根本无法接近这一步，”松花贤和说。“尽管鼓励小组其他成员是我的任务，但是 2000 年底这段时间我自己确实也需要一些鼓励。我对 2001 年根本没抱有什么期望。”

意识到游戏进展的问题之后，小组仍然决定在圣诞节休假，这是进入关键时刻前他们最后一次真正的假期。但是一月份的情况只是变得更加糟糕，小岛和松花贤和发现了令人吃惊的事实：他们最担心的事情恐怕已不可避免。松花贤和承认 2000 年底游戏已经大大落后于计划。

休假归来后，小组知道 2001 年对于每个人都将是异常艰苦的一年，尤其是考虑到 MGS2 史诗般的规模和 2001 年后期发行的承诺。对于项目状况担忧的松花贤和向小岛提出了一个检查小组进展的方法。“我想做的是对比《MGS2》同其前作的进度，”他回忆。“因此我们说，‘OK，《MGS2》距离发行还有 10 个月的时间——当距离前作发行还有 10 个月的时候我们进展到何处了呢？’”小岛很喜欢这个想法，认为这将提供测定余下工作量的具体方法。遗憾的是，松花贤和和小岛都不喜欢他们研究的结论。


▲松花贤和发现开发进度已经远远落后

“我用了大约一周的时间进行对比这两个项目，”松花贤和说。“我真的不想看到我得出的答案，我们认识到《MGS2》的进展已经大大的落后。”明确问到落后多远的时候，松花贤和有些窘迫不安，只是重复“非常落后”这个词。不过他后来说他“确信这个游戏无法在 2001 年发行。我们将做可以做的任何事情来完成它，但是在这一年初前景非常残酷。”

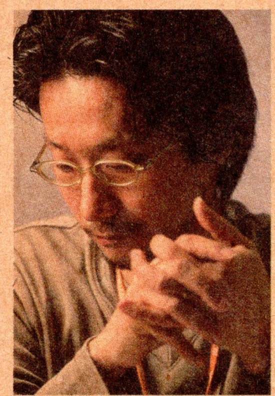
“今年的 E3 上我的词汇表中甚至根本没有‘雷电’这个词。”

—贾森·埃诺斯

可能错过 2001 年的发行日期是小岛最担心的事情，因为除了是游戏的创造者之外，他还是科乐美电脑娱乐日本股份有限公司的副总裁。带着商业和创作两项头衔的小岛清楚地知道错过关键的假期发行时机可能造成的不利局面。实际上，小岛说副总裁的职位常常迫使他以销售潜力的观点思考自己的游戏。“我有许多离奇的想法，”他说，“但是我必须确保自己的想法能够卖出去。如

果我不是公司的管理人员，那么我或许会创作所有这些离奇的游戏，可作为一个管理人员我只能否决它们。”谈到离奇的想法，小岛曾有一个自认为伟大的观念：设计一个产品，玩家角色死亡之后必须购买新的游戏拷贝。“我说过，我有一些非常不切实际的想法。”他笑着承认。

不论是否不切实际，小组将尽最大努力确保2001年发行的目标。市场和公共关系方面的工作似乎已经十拿九稳，部分要归功于3月份在美国发行的可玩演示版，那些声称预告片不可能是实际游戏效果的怀疑者被封住了口。但是小岛对现有的状况仍不满意，他决定在E3 2001上展示一个新的预告片，尽管他再次决定绝对不会展示完整游戏任何可玩的拷贝。


▲小岛在忧虑可能无法按期发售《潜龙谍影2》

毫无疑问剪切展示预告片的决定来自小岛最初的指示——游戏发行之前雷电的加入需要绝对保守秘密。由于雷电是游戏大部分情节的可玩角色，这可不是一件容易的事情。但是小岛完全遵守自己的诺言，甚至没有通知美国科乐美方面雷电的存在。“今年的E3上我的词汇表中甚至根本没有‘雷电’这个词。”科乐美公司的贾森·埃诺斯解释道。

系列的爱好者们也不会很快发现雷电——E3 2001的预告片只是更进一步误导他们，而这段影片编辑的方式导致了对Solid Snake命运持续数月之久的猜测。

在索尼公司E3 2001的记者招待会上小岛站在听众面前做了简短的发言。“我刚下飞机，”他说，“我带来了新的《潜龙谍影2》预告片。”就像一年前的那个预告片一样，这次长度接近十分钟的短片包含了游戏中新的场景。但是考虑到第一个演示版中描绘了如此多的油轮部分情节，小组面临着一个困难的抉择：如何在保守雷电秘密的前提下展示一些游戏后期的新场景？

他们想出了一个创造性的解决办法，E3预告片中的内容实际上进行了修改。因此，预告片中Snake同弗琼的战斗实际上是雷电与弗琼的决斗。同样的，预告片显示了一架鹞式战斗机飞过纽约华盛顿大桥的场景，虽然游戏中确有类似的场面，但却是发生在一个完全不同的环境。科乐美开发办公室之外的人对此还一无所知。

有些人说这种做法会误导玩家，但小岛似乎对自己的隐秘战术非常满意。“准备E3演示的工作就像玩这个游戏一样，”他暗示。虽然爱好者们不知道E3展出的角色被替换，但是大多数人开始对一个Solid Snake溺入水中的场景感到奇怪，“Snake死了吗？”

美国方面的制作人Ken Ogasawara认为这个预告片造成的猜测正是小岛的策略。“游戏中的一个主题是数字情报，”他解释道。“其数量之多令我们根本无法知道是真是假。小岛是这一切的根源，他希望我们对游戏感到惊讶，‘我们看到的一切真会发生还是会被取消呢？’”

事实是，作为小岛广泛和适当误导计划的一部分，许多内容在展示时都被删除。很快小组开始了另一次作战：小岛决定在游戏完成之前完全同外界隔离。原因无疑是对游戏落后于日程计划的关注，E3 2001预告片的最后一幕显示“MGS2 SUBMERGES —— WINTER 2001。”这是小岛发动回避媒体策略的狡猾方式，E3结束到游戏发行之间的这段时间所有媒体的相关报道活动都被终止，在游戏摆上货架之前没有任何采访、预览、和游戏新情报公布。虽然公开的潜伏策略声明可以积极推动小岛专心于游戏创作，但事实更加残酷：如果说小组希望在2001年内完成游戏，那么潜伏是绝对必需的。

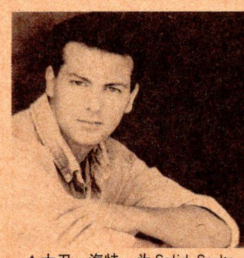

▲小岛也不知道能否按计划完成游戏

毫不奇怪，对于小岛来说从E3 2001归来的感觉同一年之前显然不同。问到与E3 2000比较E3 2001后的感觉如何时，小岛说的确没有什么相似之处。“今年我们仍然说游戏将在11月份发行，”他回忆道，“但是在回东京的路上我非常担忧。我们实施了潜伏策略，我知道接下来几个月中将不会有丝毫乐趣可言。2001年内发行的前景仍然很黯淡——老实说，我内心深处认为2001年发行是不可能的。”

尽管小岛在5月中旬才从洛杉矶回到东京，但展示活动结束后小组一些人立刻就带着800页的剧本穿越太平洋回去，他们准备开始录制英文版本的配音——在完成游戏的道路上这是至关紧要的一步。

“我们在一个酒吧中，当我说到我是Snake的配音时，他的表弟惊呆了。他希望我在那晚余下的时间里以Snake的口气讲话，”

——大卫·海特


▲大卫·海特，为Solid Snake配音

如果说有什么方面在塑造《潜龙谍影》原作Snake角色的时候起到了最重要的作用，那么就是大卫·海特粗哑的配音，这位有名的配音演员还写过《X-Men》电影的剧本，目前正在参与《Watchmen》和《X-Men 2》的制作。根据海特的说法，游戏中Snake的声音是意外的结果。“我此前从未告诉任何人，但是我为Snake试配的语音实际上与我们最后采用的不同，”他在洛杉矶的家中说。“我确实不记得正式开始工作后自己配了什么对白。当我们回顾试配磁带的时候，我们发现Snake的对话最初听起来很像我的声音——但出于某些理由我把他的声音变得更加生硬。”

真正的配音工作在2001年夏天开始，海特在洛杉矶的配音工作室内花费了超过三周的时间通读800页的对话。录音工作是在配音指导克里斯·齐默曼的领导下进行的，科乐美的斯科特·道夫负责监督，他不仅是游戏中指挥官斯科特·道夫的灵感来源，而且还参与了所有对话日英翻译的工作。

海特说他一直渴望再次演绎Snake的角色，即便这个夏天他正忙着写作四个电影剧本。“我喜欢这个角色，当人们发现我是Snake的配音时总是很有趣，”海特解释。“我的样子和他并不像，因此你在大街上不会认出我是谁，不过有时人们发现后会非常兴奋。”这样的事情最近就发生过一次，他的朋友詹姆斯·范·德·比克带着表弟来玩。“我们在一个酒吧中，当我说到我是Snake的配音时，他的表弟惊呆了。他希望我在那晚余下的时间里以Snake的口气讲话，”海特回忆道。“对于我来说那真是一个伟大的时刻。”

海特在工作室中花费了大量时间，不过大多数时候都有一位

新成员的加入：克温顿·弗莱恩，也就是雷电的配音。弗莱恩是一个经验丰富的配音演员，他曾经为Johnny Quest和Disney《狮子王》电视版中的丁满配过音。海特和弗莱恩都承认第一次看到续作的时候根本没有想到雷电的存在。“之前没有人提过雷电这个角色，”海特承认。“但是我最终有点明白我指引着克温顿所扮角色的行动。”海特说甚至现在他还不清楚Snake在这个游戏中有多少戏份，但是他计划在拿到手的时候尽快发现——他说一代《MGS》已通关了5 次。


▲克温顿·弗莱恩，为雷电配音

对于弗莱恩来说，作为雷电加入这个项目是塑造一个有血有肉的角色的好机会——惟一的问题是他不能告诉任何人参与《MGS2》制作的情况。“我不能对任何人说我扮演雷电，”他回忆。“参与这个项目几天后他们就对我说，‘克温顿，不得声张，你得有点象新的Snake。’这些话令我相当激动。”

弗莱恩说他非常喜欢在工作室同科乐美和海特的合作。实际上，他说《潜龙谍影2》是迄今最喜爱的配音项目。“通过雷电我经历了我们都面对的生命旅程——做出选择和决定、有时却发现那些选择并不是我们期望的，”他说。“我把自己同雷电的经历密切联系在一起，我很惊奇日本的一个电视游戏能够有这么精彩的剧本，对于我来说它真的像一部动作电影一样。”

到7 月中小组完成了游戏美版所有关键对话的录音工作。道夫立刻对配音演员说了声再会就带着数据磁带回到了东京，现在已经准备好将对话插入到游戏中。这些演员们还会在工作室中相逢吗？虽然弗莱恩和海特都没有签约制作其他Metal Gear游戏，但是两人说如果系列继续下去他们将会很乐意再次演绎那些角色。

不过2001 年夏天小岛的脑海中还没有继续这个系列的念头——他更关心是否有可能在假期之前完成这个游戏。在2001年过去大半的时候游戏仍然落后于计划，松花贤和和小岛做出了一个重要的决定：小组需要更多的成员才有望在2001 年完成游戏。

“今天，我们也尽一切可能保持家庭的感觉并且总是互相交流。”

——植原一充

“增加人手是解决创作问题的一个方法，”松花贤和切合实际地陈述。从1999年起游戏的核心开发队伍由35到40名人员组成，但是在开发过程最后的几个月中小组膨胀到了70人，其中大多数都是从科乐美公司其他开发队伍中招来的。“对于其他项目当然会造成消极的影响，但对我们确是一个巨大的帮助，”松花贤和认为，他说增加的人员是使得2001 年内发售成为可能的关键因素。

尽管小组增加到了70个人，但开发办公室内的每一个人仍然坚持着称为“小岛风格”的过程。这是一种家庭化的游戏开发方式，鼓励每个人参与合作并互相探讨设想。“在我们10 人小组开发《Policenauts》的时候，我们就是一个家庭，”植原说。“今天，我们也尽一切可能保持家庭的感觉并且总是互相交流。在我们的队伍中你必须是一个性格外向的人。”宽敞的开发室更进一步证实了这种开放的开发风格，那里没有隔开任何人办公室内的家庭气氛的墙壁。

松花贤和说“控制小组每个人的情绪”是他的职责，即便他承认应付70个成员很困难。一天18小时、一周7 天的开发任务对于任何人来说都是相当沉重的负担，但松花贤和认为关键是小组内部的结合将变得越来越紧密。“当你开始同他人携手工作到深夜的时候自然就是一个高起点，”他说。


▲办公室内充满了家庭气氛

不过仍然会有许多牺牲——松花贤和的第二个儿子在2月份出生，他根本没有机会时常照顾自己的孩子。问及他的妻子对加班加点有什么意见时，他笑了起来并且做了个凶狠的鬼脸，似乎在模仿她妻子的表情。

小岛本人也很清楚松花贤和和其他员工同家庭的关系。为了减少花费在家庭之外的时间，开发过程最后几个月内小岛经常把自己的孩子带到办公室来——前提是他的孩子保证不打破任何东西。“当我周六或周日来办公室的时候都想带着我的儿子，”他说。“不过我必须小心一点。一旦我把他带到动作捕捉工作室，他几乎会破坏相当多的设备。”显然小岛先生学过空手道的儿子有兴趣在动作捕捉工作室内表演自己的技巧。“有一次我们正在捕捉一个演员投掷飞刀的动作，”小岛笑着回忆。“这段完成之后我的儿子就捡起棍子上去打演员和传感器。”

即使他的儿子有可能对昂贵的设备造成破坏，但新川说小岛的儿子显然是他心中最喜欢的家伙。“他是一个非常慈爱的父亲——我们总是听到‘我的儿子做了这个’和‘我的儿子做了那个’之类的话，”新川说，“我认为游戏主题中包含向未来一代传递某些东西的设计毫不出奇，这正是小岛作为一个父亲的想法。”

▲新川洋司正在摆弄Snake的玩偶，他说小岛就像一个慈爱的父亲

办公室内亲密的气氛甚至延伸到了工作时间之外，小组经常晚上聚在一起讨论游戏的进展和他们生活的状况。“这里有一家名为Chorori的面馆，”松花贤和说道，“它营业到凌晨四点，如果工作晚了我们经常1点钟到那里去。我们会在那里吃碗面条，虽然我们可能不应该这么做，但还是会喝点啤酒并讨论个人的生活和脑袋里的想法。”因此，即便压力不断增长，小组仍然有时间放松情绪并且彼此间建立起了良好的关系。

但是在开发最后几周到来之后，小组知道甚至深夜的面馆之旅也是不可能的了。到了这个夏天结束的时候，小组仅有宝贵的几周时间去完成游戏许多剧本和多边形演示。诱人的命运和扭转不可能的局势都不是简单的事情——而开发最后几天一个想象不到的悲剧令情况变得更加糟糕。

“由于时间的缺乏，美版中的奖励要比我希望的少很多。”

——小岛秀夫

在夏末小组仍然在忙于创作游戏的实际内容，小岛是惟一有时间从头到尾玩自己作品并且集中精力调整优化的成员。“一般而

言在一个游戏距离完成几个月前整个小组就应当玩过一遍，”他说，“遗憾的是考虑到日程安排这是不可能的，每个人都忙着处理自己负责的部分。”


▲开发小组中也有很多女同胞

小岛都把自己锁在科乐美公司一件小会议室中。在那里，他反复地玩着自己创造的游戏，试图找出它同原来的剧本有多么接近。同时，他开始考虑游戏中小的奖励和隐藏要素。“由于时间的缺乏，美版中的奖励要比我希望的少很多，”他说。“不过好消息是我将在日版中加入更多的奖励。你要知道，有时等待会有惊喜的。”

出于很多理由小岛更愿意慢慢等待游戏完成，但是他意识到在假期之前发行是最理想的——他知道假如没有发行日期的限制他可以无限期地对游戏进行调整和修补。“如果要我概括我们制作游戏的策略，那么就是创作、检查、体验和毁灭等过程，”他暗示，“这种来来回回的做法将创造出一个好游戏。遗憾的是如果想在今年完成游戏就必须消减大量反复的时间，不过我仍然明白完成之后这会是一个好游戏。”

不过，小岛坚持只有在绝对必须的情况下才能削减推敲的时间——他不希望耗费三年辛勤汗水和大约 1000 万美元预算的游戏被人们拒之门外。“8月份游戏终于开始组合到一起，”他回忆道。“但是我知道我们需要尽可能多的时间确保其品质。”

因此他们做出了一个艰难的决定。8月中旬，小岛让斯科特·道夫向美国科乐美发去了一封紧急电子邮件：除非小组有更多的时间，否则游戏不会按照计划在11 月13 日发行。虽然小岛原先预订在9月初开始游戏光盘的生产，但他希望科乐美加快光盘生产速度，这样小组才有更多的开发时间确保预订的发行计划。“我记得这封邮件非常坚决和明确，”道夫说。“信中说如果我们没有额外一周的开发时间，游戏就必须延期。”

美国科乐美同意了增加一周的时间——《潜龙谍影2》第一次交付时间现在定在了2001年9月14日，星期五。虽然额外的一周给小组一点喘息的余地，但无疑9月份前几周必须进行无数小时的测试和调整。小岛必须全力以赴——没有时间同村冈一起看电影，暂时也不会有机会去唱卡拉OK。同Earth，Wind & Fire组合宣布的一样，9 月份没有演出计划……至少目前是这样。


▲负责音效的工作人员正在测试最后的效果

9月14日临近的时间内，小组不知疲倦地为了完成游戏努力工作。“各方面终于融合到了一起，除非有什么无法预料的情况，我们认为正好赶上了进度，”松花贤和说道。遗憾的是，9月11日那天美国发生了众所周知的大事件，而日本收到恐怖袭击的新闻报道的时候已经是9月12日了——此时距离第一次交付仅有两天。

除了对美国恐怖事件感到震惊之外，开发人员立刻担心这场悲剧会对他们的游戏造成什么影响。毕竟，游戏大部分场景设定在纽约市。“这些恐怖事件发生后，我们感觉有必要对游戏进行一些最后的修改。”松花贤和说。对于已经处于沉重压力之下的小组来说，第一次交付前的工作就是在48小时之内重组游戏的某些场景。现在，开发工作原本可以是平静的结尾变成了一场疯狂的赛跑。（有关911 删节内容请参看文章最后特别附录）

“在改变游戏的时候我们只有很少的可以和不可以做的事情。”

—松花贤和

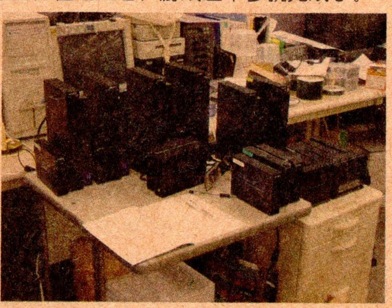
松花贤和承认由于911事件的缘故小组对游戏进行了一些最后的修改，尽管他没有指出到底修改了哪些地方。“在改变游戏的时候我们只有很少可以和不可以做的事情，”他坐在科乐美的会议室中说，“但是请不要认为我们对游戏有所妥协，例如说，‘嗯，由于只有几天时间，我们无法做出必要的修改。’那并不是我们的想法。为了反映纽约的恐怖事件，我们尽了一切可能去修改游戏。”


▲负责图像的工作人员正在对Vamp的模型做最后的调整

这些改变使得本就疯狂的最后几天更加紧张，但是小组仍然在9月14日递交了最终版本的第一个测试版，实际上这就是接下来几周内需要进行广泛测试的最终版本，所有工作预计在开发计划的最后一天9月28 日完成，之后MGS2就要交付给生产工厂。

最后一天小组显然已经非常疲倦，但程序员仍然十分努力地工作，他们每天的工作就是不断编程，疲倦的时候趴在桌子上打个盹，几小时后醒过来继续编程，这个过程不断地循环。开发室中每一台可用的机器都用来体验和测试《潜龙谍影2》。至少有100个游戏拷贝在同时运行。在自己的编程办公区，植原看上去非常疲倦，他坐在自己的计算机前搜索源代码中最后的bug。他的旁边至少有8台配有硬盘的PS2主机堆放在一起——利用硬盘拷贝新版本要比刻录DVD盘要快一些——他们要节约每一分钟。

“我们花费了三年时间才将敌人的行动做得完美，他们不会再像机器人一样，”他一边拿着手柄玩游戏一边解释。“不过还是有一些难以预料的问题，比如我处理的最后一个问题之一就是玩家按下一个按钮超过半秒钟的情况。如果一个玩家在游戏中的某些地点这么做，那么敌人AI会变得狂乱并无法正确响应。”植原说这个bug很快就可以修正，在这之后，游戏差不多就完成了。


▲大批PS2开发用机正严阵以待准备测试《潜龙谍影2》的最终版本

新川正在为游戏环境描上最后几笔——他用了几周时间反复测试以便确保视觉效果没有任何问题。“我要做的是在游戏中每隔一秒钟就停止行动以便观察环境是否正常，”他说。“我要处理模型的位置、它们的颜色、以及实时的

雾气。这个过程是非常重要的，因为创造出一个精美场景的关键正是光源和其应用的方式。”

现在是凌晨5点，大多数最后的bug都已经得到解决；新川完成了对游戏结局片段的最后调整。在最终确认之后，植原启动了DVD-ROM刻录机并开始制作将在几周后投放给100万美国用户的《潜龙谍影2：自由之子》最终版本。

从某些方面来说这样的结局似乎有点过于轻松——70位成员三年的辛苦工作简化成了一张银色的光盘。植原站在那里盯着DVD刻录机，闪烁的绿灯显示了数据正在写到DVD上。其他一些成员也站在植原周围看着——也就是那些还没有坠入梦乡的人，早先程序员头上的惊叹号现在变成了Z　字形的ZZzzz……。

到了早晨，最终版本将被发往美国。他们终于完成了这个游戏，《潜龙谍影2：自由之子》已经压盘完毕。


▲新川洋司在最后一刻还在讨论可修改之处

“你需要自己决定游戏体验中哪些是重要的。”

—小岛秀夫

9月28日美版的完成只意味着《潜龙谍影2》开发工作才刚刚完成了三分之一。下一个星期，他们将开始制作日版，预计将在10月末完成，之后就是计划在2002年2月发行的欧版。不过，几乎所有开发组的成员都承认美版的发行让大家松了一口气。2001年10月中旬，小岛与松花贤和和小组其他成员还抽空参加了东京游戏展。“当我今年开车带小岛先生去TGS的时候，我敢说他对走出办公室很放心，”道夫回忆。“他的口气似乎和以往有了很大不同——对于美版的完成他感到非常轻松和兴奋。”

▲在问及是否会参与《潜龙谍影3》的开发时，小岛秀夫不禁失笑

玩家的要求是无止境的，他们最希望另一部Metal Gear游戏尽快出现，在这方面小岛给我们带来了好消息。“我确实认为Metal Gear必将以某种形式继续下去，”他承认。“但是就如我在Metal Gear Solid完成后说过的，我认为是时候把监督主管的职责交付给其他人了。我或许只会给下一个游戏做最初的企划，余下的工作交给别人处理。”对于雷电是否会再次回来，小岛则持否定态度。“我个人认为雷电是一个一次性的角色，”他说，“但如果人们喜欢他我或许会重新考虑。”小岛说他并不希望进一步阐述在游戏中已经表达的理念。“在游戏中，雷电向Snake问过数次，‘我应该怎么做？’”他解释说，“而Snake的回答总是，‘这完全由你决定。’这正是我希望告诉玩家的信息——你需要自己决定游戏体验中哪些是重要的。”

他说他一直在考虑自己离开的决定，而且他已经在有意识地为自己可能的退出培养开发队伍。“在这个项目中我确实试图具体表达向下一代传递知识的主题，”他翻阅着其他工作人员的设想记录本说，“这些家伙都有很好的想法，他们将利用我传递的理念并且同自己的价值观融合，这样他们可以创造出一个全新的Metal Gear。”

对于离开Metal Gear的想法，小岛还有另一个解释，正如他小时候喜欢玩的捉迷藏游戏，找出新隐藏地点的挑战有时候要比坚守一个利用数年的好地方更具吸引力。小岛似乎已经找到了一个新的隐藏地点。“我确实希望做一些新的设想并挑战自我，”小岛解释。“我很想做一个关于家庭关系的游戏，以及探索一下在线游戏的设计。”

那么，这是否意味着《潜龙谍影3》的开发人员名单中不会再出现“小岛秀夫”四个字呢？小岛笑了笑，回答颇有一些“隐秘”的味道：“嗯，你知道我对于‘不可能’这三个字的想法，我想我们必须静观未来的发展。”［全文完］

附录1：9.11 Deleted Scenes

以下资料节选自《潜龙谍影2：自由之子》内部开发文档，这些内容因为“9.11”事件而被迫在游戏完成的前两天忍痛删去：

RAY开始在海中下潜，身后卷起大量的泡沫涌上水面。Arsenal开始移动，巨大的动力产生的震动使得Solidus和雷电摔倒在甲板上无法站立。Arsenal方向对准曼哈顿。Arsenal开始向北驶去，Solidus将他的机械触手插入甲板以保持平衡。

Arsenal的行驶路线（使用多边形Demo按照以下顺序演示）：

- 维拉扎诺大桥（下纽约湾）
- 自由岛（自由女神像）
- 埃利斯岛

冲上曼哈顿岛

- 巴特利公园（克林顿堡）
- 美国印第安人国家博物馆（在巴特利公园内）
- 百老汇
- 纽约证券交易所
- 三一教堂（Trinity Church）
- 联邦纪念馆（华尔街）

Arsenal Gear从纽约海岸冲出水面。它的AI已经失去控制，带着雷电和Solidus向北急速冲进下纽约港，从维拉扎诺大桥下穿过驶进港口内湾。（旁注：维拉扎诺大桥是在TANKER篇中Snake计划离去的地方。）

Arsenal在经过自由岛的时候撞毁了自由女神像，并同时撞倒了埃利斯岛上的雕像。制作人员画面后将采用“突发新闻”的方式报道现场实况。Arsenal继续向北，冲进了巴特利公园（克林顿堡）里面，毁掉了公园里的28门大炮。（旁注：这28门大炮在战争中从未发射过一颗炮弹。）

经过乔治·古斯塔夫·海伊中心来到B大道，刮倒了B大道内的建筑物并堵住了华尔街，在纽约证券交易所向左转（三一教堂在左边），从中间撕裂了纽约证券交易所（从三一教堂的墓地穿过，不要碰到教堂）。交易所使得Solidus想起了在华尔街引爆核弹的计划，但现在计划落空，Solidus为了泄愤用手中的刀撕碎了美国国旗。

Arsenal逐渐减速并停在了联邦纪念堂前，国家联邦纪念碑用来纪念乔治·华盛顿宣誓就职美国联邦第一任总统。Arsenal前端突起的部分轻轻地碰到了乔治·华盛顿的雕像并使之微微倾斜。

附录2： 潜龙谍影2：9.11

2001年9月11日

另一个冲击

《MGS2》的美版是先行开发的，现在已经接近尾声，游戏已经处于最终调整和DEBUG的阶段，下一周就要拿去压盘和摆上商店的货柜。

那天晚上小岛非常疲惫，但一想到曙光就在眼前他的心情顿时变得高兴起来。给营业部门的广告企划已经做完，美国方面的游戏预定数量也令人非常满意，不管从内容上讲还是反应上讲都会有不错的表现。之后要做什么，小岛也非常清楚，此时有一种心中的大石落下的感觉。

美国东部时间8时50分

日本时间21时50分

被劫持的从波士顿出发飞往洛杉矶的美国第11次航班与纽约世贸中心大楼北楼相撞，这也许是那一年全世界的人民永远也忘不了的事情。此时，开发小组人员也急忙向小岛报告了有关情况，顿时，有一股凉气直冲小岛的背脊，他立即奔向了影像编辑室。他迅速打开电视选台，就像是在游戏选择关卡一样，屏幕上显现出来的俨然是纽约的街道，但有一个地方此时显得是如此突兀，那就是美国经济的中枢，有着110层高的世界贸易中心大楼，而此时这座远在美国的宏伟建筑正冒着浓浓的黑烟。

“我当时惊呆了。电视上显示出来的双塔的北楼上似乎被插了一个物体，我们原本在游戏中就想做一个这样的场景，但不是用飞机。但这次是事实！我看到的真实影像给我巨大的冲击！最初我们还以为是事故，但有情报表明可能是恐怖事件，所以我们联络了社会有关上层部门。”（小岛秀夫语）

美国东部时间9时05分

日本时间22时05分

被劫持的从波士顿出发飞往洛杉矶的美国第175次航班与纽约世贸中心大楼北楼相撞，就在小岛在等电话时，电视上又出现了第二架飞机与世贸大厦南楼相撞的情景。小岛的意识开始模糊起来，疲劳与刺激的双重打击让他回不过神来，之后发生了什么他什么也不知道了。世贸大厦坍塌，而小岛的心也随之而崩溃。

美国东部时间9时39分

日本时间22时39分

被劫持的从波士顿达雷斯机场出发飞往洛杉矶的美国第77次航班突入弗吉尼亚州阿林顿美国国防总部五角大楼，五角大楼建筑物的一角坍塌，这是美国建国以来心脏部位第一受到攻击，全国陷入了一片混乱之中，而此时的小岛也到了崩溃的边缘。

“从感觉上说，我认为这个游戏不可能发卖了。游戏中的世贸双塔还在，因为我们将它做成的是标志性建筑，而如今，已经不可能了……”

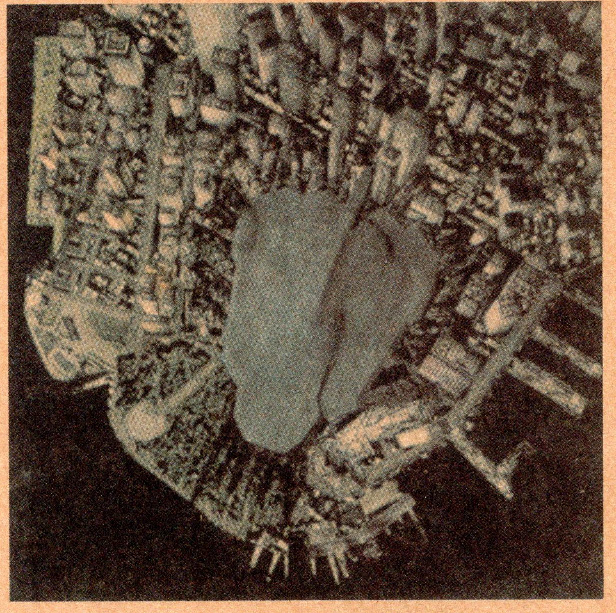
这已经不是一个简单的删掉就OK的问题，恍惚中的小岛思虑了许久，但一切都是徒劳的。最后他决定回家，但在电车中他一直都想吐。

震撼全美的同时发生的多起恐怖事件，让在远离纽约1万855公里的东京的小岛陷入了无尽的黑暗之中，而划破这黑暗的曙光却无法找到。

美版发售的漫漫征途

第二天，KONAMI立即召开了关于《MGS2》发售的紧急研讨会，作为顾问的美方律师提出了“有必要重新考虑”的提案。最可怕的是，游戏内容直接触及到了恐怖主义和美国双方，看到这些提案文件，小岛只有抱头叹息。

游戏如果出，不仅是公司，就连在游戏中出现名字的小岛以



及所有制作人员都将会成为众矢之的。美国方面的舆论已经右倾化，报纸等传媒已经受到了严格的控制，而批判布什总统的相关传媒人士不是被解雇就是遭到袭击。当小岛看到这些新闻时，心情再次跌入了低谷。身陷危险，并不能说身在日本就可以高枕无忧。

《MGS2》讲述的是名为“爱国者”的组织操纵了美国，而幕后黑手就是原来的总统这样一个故事。游戏中触及到了恐怖组织发动进攻的原因，当然，这并不是承认恐怖主义，但反美国方的角色却说出了类似的话。在小岛的记忆中，描写政府阴谋的《X档案》深受欢迎，而美国似乎对这种阴谋论有着特殊的偏好。但一切的风向在2001年9月11日的同时多起恐怖事件之后发生了翻天覆地的变化。

“是现在这种情形我才这样说，就我个人而言不能出《MGS2》了，而且我决定辞职，这样就不必负有关的责任。当时预定的销量有500万，这样一来对股票会有剧烈的冲击，但要想想，我是有妻子和孩子的人，而制作人员也是有家庭的，我们必须考虑这些事情。”小岛将自己的观点在制作人员面前摊牌，“我认为不应该出《MGS2》，那并不是什么大不了的玩意儿，虽然股票在2、3年内有些吃紧，但只要过了这一劫还能做更好的游戏。”

但制作人员的想法却完全相反，如此辛苦做出来的游戏，一定要出！

另一方面，从美国也送来了许多玩家的调查以及支持信件。

“我的家人是消防员，在这次的恐怖事件中牺牲了。我很期待《MGS2》的发售，我们不能向恐怖主义屈服，请一定要发售啊！”看到这些来信，小岛的心情相当复杂，因为他知道，写这些信的人根本就不知道游戏的内容。

“SCE的久多良木社长给了我很大的勇气，他看了完成的无删节版的影像之后指出了几个值得注意的地方，并对我们说‘这没有什么羞愧的’。”（小岛秀夫语）

当然，小岛也询问了KONAMI上层有关意向。

“既然你们坚持自己的决定，那么我们也不必回避什么隐瞒什么，打起精神来。首先将要修正的东西选出来，当然，世贸大厦要全部删去，对话中的一些NG部分也不要。”

修正方面近乎是神经质的，一切敏感的东西都将被删除。比

如明确指出总统“那家伙是不是恐怖主义分子”这样的台词都将被删除。细微的变更点绝不在少数，而最后美国的那么《MGS》FANS到底有什么反应，这是小岛最关心的问题。

在受到恐怖主义影响的税关重新开始运作的一周后，修正完后第一批游戏送往了美国。对于美版《MGS2》，一切的判断都与小岛最初的想法大相径庭，虽说有所觉悟，但小岛还是无法释怀。

美国的意外反应

“说实话，最初我考虑的故事梗概是关于伊拉克调查。在一代里奥塞罗特将METAL GEAR REX的资料偷了出来并拿到世界上去贩卖，这样世界各国都拥有了核搭载二足步行战车的技术。当然，伊拉克也完成了相关技术，因此联合国开始派遣调查团。不过伊拉克拒绝了调查并出动了舰队，而故事就发生在了载有METAL GEAR RAY的航空母舰上。这些部分留在TANKER篇里面。”

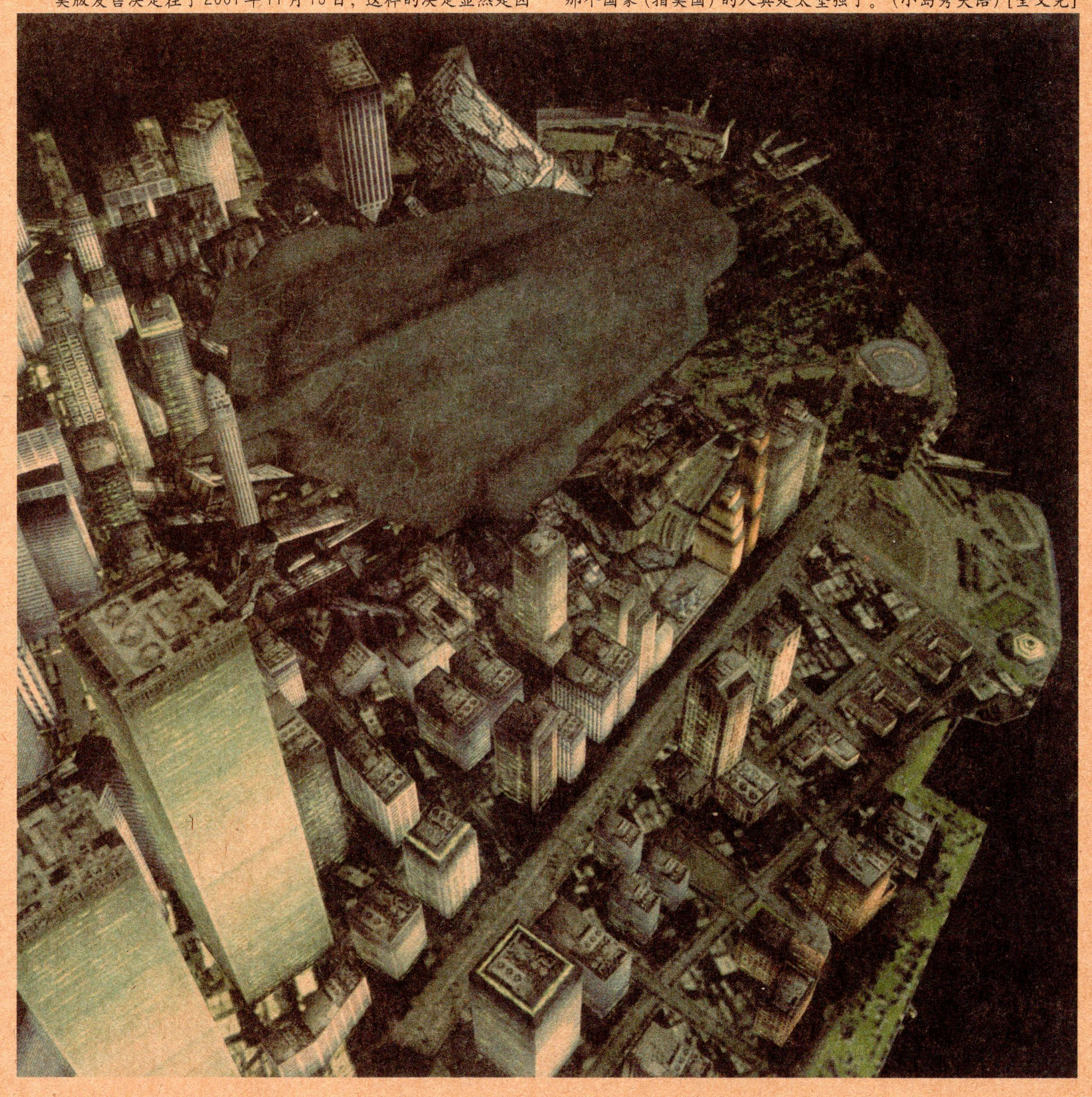
这样的设定也许会让人想到是受到了1999年英美对伊拉克的空袭的影响，从表面上看可能会觉得这不过是有点类似罢了，但《MGS2》实际上却和现实有密切的联系。真实的设定果然是把双刃剑。

美版发售决定在了2001年11月13日，这样的决定显然是因为遇到了无法预测的突发事件而推后了。海外的通信社也相继挖来了《MGS2》的发售报道并将其传到世界各地，这样一来丝毫没有发售中止、延期的余地。

随着发售日的临近，游戏的受注目程度比预想中的大大提高，超过了200万份。而与此同时，娱乐界2002年的新作电影的放映计划也相继作了变更。似乎是有意回避，反映战争、恐怖主义的电影都公布暂停放映，而《MGS2》就在这样一个风潮中迎来了它的发售日。

“发卖之后政治方面的、思想方面的问题都没有，反而是‘怎么不能用SOLID SNAKE!’‘怎么会是雷电这家伙！’这样的反响比较多（笑），而且2002年卖得最多的游戏还是《横行霸道III》呢。

说实话，我真的松了一口气。同时我也发现了，虽说日本报道说美国的右倾化严重，但事实根本没那回事。对于游戏玩家而言，情报控制是没用的。（笑）我收到了海外的朋友、有关人士的许多Email，他们都很友好地告诉我‘不用怕，绝对没问题。’就像恐怖电影中大家互相激励、互相支持的情形一样。这可是真的哦，那个国家（指美国）的人真是太坚强了。”（小岛秀夫语）[全文完]



文：XAT

不羁的浪人——哈里·格雷逊–威廉姆斯



前不久看了《小鸡快跑》，当知道其主要作曲是由哈里·格雷逊–威廉姆斯负责后，十分惊讶。那段《MGS2》的主旋律的气势恢宏还依稀停留在我的印象之中，本以为威廉姆斯擅长的只是创作紧张氛围，可是《小鸡快跑》中的配乐则是充满了轻松和诙谐，时不时短暂的哀伤和紧张被处理得信手拈来，顿时对他充满了好感和好奇。

出于对于小岛秀夫和"《潜龙谍影》系列"的无限崇拜和热爱。我试着从网上找些资料，想完成一篇对于这位多才乐者的简短评论。但是随着自己对于他了解的不断深入，不禁被其多元卓越的音乐才华所深深折服，同时也被小岛秀夫和威廉姆斯间甚至有点戏剧化的故事所吸引。一篇短短的评论已经无法表达我对于这位看似在影视圈普普通通的音乐人的崇敬。于是在几天的资料收集整理之后，完成了这篇拙文。望以此文，让国内同人更多地了解这位伟大的音乐创作者，也借以此文，献给国内所有的MGSer，让我们共同期待小岛和威廉姆斯的再一次合作以及更为伟大的《MGS3》的到来。

生平

哈里·格雷逊–威廉姆斯（Harry Gregson–Williams）是近5年来在好莱坞涌现出来的一颗新星，但是因其卓越的音乐才华，短短几年间已跻身影坛一线乐师的行列，很多作品也为国人所熟悉。（详见所附年表）无论是处理《The Borrowers》中一出完整的交响乐，《替身杀手》中的电子乐，抑或是被小岛君相中的《血仍未冷》中的现代打击乐，包括前面提到的《小鸡快跑》中多变的音乐风格，他都能使配乐充满情感和深度，极富感染力。

威廉姆斯多元的音乐才华同他的家庭出身背景有着很大的关系。出生于音乐世家的他从幼年就开始学习声乐、钢琴和小提琴。扎实的音乐功底让他在童年时便在欧洲小有名气，并且开始欧洲巡演。当时，我找到的资料就是一个"solo"，这个词的英文释义是独奏和独唱。我想当然地认为，威廉姆斯肯定是去独奏的。如果年纪这么小就开始巡演独唱的话，估计现在已经成为全球闻名的歌手了。而他熟练的琴技一定给他的独奏提供了足够的资本。但是，从某一个网页上记录的一个访谈看到，谈到他的童年巡演的时候，竟然出现了"singer"这个词，我想只要初中毕业的人都会知道这个词的意思。歌者出生的威廉姆斯竟然成了当今顶尖的乐师，感慨命运多变，人世无常的同时，也为威廉姆斯的才华所钦佩。

威廉姆斯从他的青年时代开始就表现出了他不羁的个性：不愿在同一个地方久留，不愿去习惯一些事情，而喜欢开拓没有尝试过的领域。他在求学时便多次辗转。无数次的转学之后，最终在伦敦著名的音乐戏剧学院完成了学业。随后，威廉姆斯并没有开始制作音乐，而是出人意料地开始了讲学。英格兰的讲学并没有让他过足瘾，对于新世界的向往以及从讲学中获得的满足，又把他带到了非洲。

跨出国门，讲学之旅的第一站是埃及。埃及也是他讲学过程中停留最长的一个国家，其间，他去了开罗和亚历山大。在那边他不仅传授音乐知识，还教体育运动。非洲文明古国确实需要这样具有现代知识和理念的拓荒者。埃及神秘古老的风光依然没有羁绊住威廉姆斯前行的脚步。几年之后，他来到了下一个目的地：东非大裂谷，之后又去了肯尼亚的里夫特裂谷。当成名之后的他回忆起这一段特殊的旅行的时候，威廉姆斯并没有显出斯日已去的伤感，而又一次给出了一个意料之外的回答：他还要去！讲学和音乐创作是他生命中最热爱的两样东西。尽管现在已经在音乐领域取得了巨大的成功，但是威廉姆斯还是留恋讲学的生涯。

他说："如果有假期，我就会用它来教书的，甚至现在就想如果在取得一定的成功之后，比如为一部伟大的电影谱出伟大的旋律之后，就回去教书。那种乐趣和满足是无与伦比的。"

我认为讲学之旅所带给威廉姆斯的丰富阅历是他今后创作的宝贵素材。而他的性格也决定了他音乐的多元和不羁的风格。

结束了数年的讲学之后，威廉姆斯还是回到了伦敦，这才开始走入了他的音乐创作事业。首先，他是同英国电影音乐人斯坦利·麦尔斯（Stanly Myers）合作创作管弦乐曲，并且做一些改编的工作。（就是将原来只在某一种乐器演奏的曲子进行修改，让它适合在另外一种乐器上演奏。）然后他开始同汉斯·基默（Hans Zimmer）合作。其间他们发行了很多专辑。数目实在太多，恕我无法一一列举。然后又同传奇导演尼克·罗杰（Nic Roeg）合作。暂时没有独立创作的威廉姆斯，通过与大牌电影人的合作也加快了他进入电影界的步伐。

不久之后，机会终于来了。1995年汉斯·基默发出邀请，希望威廉姆斯可以加入他在洛杉矶的工作室。漂泊已久的威廉姆斯也许有些厌倦了得不到安定的生活，于是答应了汉斯·基默，并决定留在洛杉矶。之后，威廉姆斯开始独立创作，同时也没有放弃与人合作。那一段时间里他参加了诸如《断箭》、《埃及王子》等这些国人比较熟悉的影片的音乐创作。其间也指导了基默的很多曲子，最著名的要数获得奥斯卡提名的《渐入佳境》。不过那个时候，威廉姆斯比较有名的作品都是同人合作的，比如最初阶段和Trevor Rabin合作的《世界末日》、《国家公敌》，到之后和著名作曲家约翰·鲍威尔（John Powell）为梦工厂一同创作了《蚁哥正传》的音乐。

渐渐打出了自己的品牌之后，威廉姆斯更加关注自己的创作。他可以说是一位多产的创作人，但是在这高效率的创作背后，威廉姆斯常常会质问自己，最近做了一些什么，为什么去做，总结得失使他不断完善自己的下一部作品，同时也让他保持着非凡的创作热情。时至今日，威廉姆斯在电影界闯出了属于自己的一片天地，这也当然同他坚持不懈的努力息息相关。

在整理资料的时候，很多都是一些访谈。给我感受很深的是访谈中威廉姆斯良好的举止以及坦诚的回答——没有绕圈子，没有遮掩。即使对于自己比较私人的问题，只要乐迷想知道，他尽量满足。

威廉姆斯现居美国，妻子是苏格兰人，有一个两岁的女儿。

哈里·格雷逊–威廉姆斯与《MGS2》

小岛和属下们常会在闲暇的时候欣赏电影，当看完周润发主演的《血仍未冷》（1998）之后，他们达成了共识。小岛兴奋地说，"我喜欢威廉姆斯的现代打击乐，他就是《MGS2》需要的家伙。"

只是这个时候的威廉姆斯已经在电影界树立了自己的地位，要让他走进科乐美的大门"屈身"为一个游戏创作音乐，不是小岛秀夫打个电话或者一封电子邮件就搞定的。这个时候，我们伟大的游戏制作人发挥了他独有的想象力。小岛开始收集威廉姆斯创作的所有电影配乐，不管是其独自完成或者与人合作的作品，只要威廉姆斯出过力的，都成为了小岛的收集目标。对于将电影视为游戏之外自己最大爱好与乐趣所在的小岛，这倒并不是一件非常困难的事情。收集很快完成之后，小岛再以他的欣赏标准挑选整理出了





一张世界上独一无二的威廉姆斯的音乐精选专辑。(好想收藏啊！)然后，把这张烧录CD以邮件的方式寄到了威廉姆斯远在加利福尼亚的音乐工作室。

那个时候的威廉姆斯刚完成电影《间谍游戏》的工作，丝毫没有预料到自己又要走入另外一个“间谍游戏”中去。这一次是真正的游戏。

不难想象他收到这张CD时的心情。里面有不少同别人合作的曲子，并不是他很有名的那些，尤其是有的曲目非常不容易被发现。但是被小岛发现了。威廉姆斯对于这个神秘的寄信者对自己的了解程度万分惊讶，同时也佩服小岛挑选曲目的能力。“我真的无法拒绝这个项目”——威廉姆斯在接受采访时说。2000年初，我们天才的游戏制作人就以这样戏剧性的方式和他万分的诚意请来了威廉姆斯。

我认为，除了小岛表现出的不亚于刘备的非他不可的诚意之外，很重要的一个原因就是威廉姆斯的性格使然。望求多变和挑战的威廉姆斯估计即使没有这样一封特殊的邮件，也会想去挑战一下自己不熟悉的游戏音乐创作。

开始工作后的威廉姆斯和小岛组之间仍然是通过电子邮件进行交流。每次威廉姆斯都会把完成的音乐用MP3格式传给日本。

然而从幼年开始，这位大音乐家所接触过的游戏仅限于那个最最古老的《PONG》。更何况，为游戏创作音乐同自己把玩已久的电影工作完全不同。没有画面，没有场景，甚至连剧本也没有，威廉姆斯拥有的全部就是一些来自日本的形容词和小岛的指示。

“潜入”、“华丽”、“高贵”、“紧张”……威廉姆斯把从大洋彼岸传来的形容词记到记事本上，放在电脑边，然后开始他的创作。日本方面对于由于技术原因而只能给威廉姆斯这样的创作环境感到很不安。但是从另一方面，他们又不希望给他太多明显的要求和约束。少了限制的威廉姆斯反倒可以更加自由地创作出属于他自己风格的旋律。

小岛秀夫在制作《MGS2》的时候是先完成音乐，然后再根据音乐对剧本进行细微的调整，对最终展现在玩家面前的画面做出最后的布置。而很多时候一个游戏的制作都是先完成一个无声游戏之后，再加入音效和音乐的。我认为小岛对于《MGS2》音乐的做法其实增加了他自己的困难，但是可能会更加有助于游戏气氛的营造。

完成工作后的威廉姆斯开始审度自己的作品，但是只玩过《PONG》的他甚至完成very easy的难度都是一件不可能的事情。找来朋友之后，威廉姆斯让他进行游戏，而自己坐在一旁开始观看，更确切地说是，聆听。然而，《MGS2》便是有这样的吸引力，威廉姆斯完全投入到了游戏的世界中去。被问及最满意的是自己的哪一段作品的时候，Harry只好说是开场曲，因为没有游戏的干扰，可以完全去听音乐。

对于小岛的才华，威廉姆斯也是为之感慨，说这个家伙完全可以同好莱坞的大导演们相提并论。我想这句话是小岛听到的恭维里面最令他满足的吧。

后记

想必很多人都看过了《MGS3》的E3 2003预告片。而这11分钟长的影像也一定让无数MGSer热血沸腾。能够在这样的新场景里进行游戏确实是一件很令人兴奋的事情。但是最让我激动的还是听到了那段音乐。仍然是《MGS2》的主旋律。我半晌没有动，太激动了。作为里程碑的《MGS》和《MGS2》之间音乐的共通处不是很多，甚至可以说是风格完全不同。《MGS》有些伤感和沧桑在其中，结局是一种让人感慨和舒怀的音乐。而《MGS2》确实有了更多电影配乐的要素在里面，开场曲磅礴又不失悠扬。而当《MGS3》再一次使用这一段旋律的时候，意味着什么呢？我认为，至少意味着两点。一是威廉姆斯又同小岛秀夫在3代中合作了。这是让很多玩家高兴的。另外一点我认为更加重要。那就是“《MGS》系列”有了自己的主旋律。





大家可以回忆一下，当看《星球大战》、《侏罗纪公园》这样的系列作品的时候，当在后作中听到前作音乐的时候的激动。我想这是无需我赘述的了。这是一种象征，音乐带给游戏作品的象征。

FC玩家仍然会怀念《魂斗罗》、《赤色要塞》这样经典名作的旋律。甚至有人会将其作为自己WINDOWS的开机背景声音。虽然带着历史的痕迹，记忆有点模糊。但是对于他们来说，这是一种象征，是游戏的象征，也是他们生命中一个时代的象征。如今，《MGS》又在次世代主机的历史上留下了不可磨灭的一笔。而当多年之后，某一个午后，当我们碰巧路过的一间小屋中传来的是“《MGS》系列”的主旋律，可能很多人都会怀念，那个曾经的时代吧。

感谢威廉姆斯能够重视游戏，能够为之努力！

感谢小岛秀夫，感谢他所带给我们的一切！

附：Harry Gregson-Williams年表

- **Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)**
- Shrek 2 (2004) (制作中)
- Rundown, The (2003)
- Veronica Guerin (2003)
- Sinbad: Legend of the Seven Seas (2003)
- **Metal Gear Solid 2: Substance (2002)**
- Phone Booth (2002)
- Passionada (2002)
- "AFP: American Fighter Pilot" (2002) TV Series
- Chow Yun-Fat Goes Hollywood (2001)
- Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party (2001)
- Spy Game (2001)
- **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)**
- King of the Jungle (2001)
- Shrek (2001)
- Spy Kids (2001) ("Cortez Family Theme")
- Chicken Run (2000)
- Magic of Marciano, The (2000)
- Tigger Movie, The (2000)
- Whatever Happened to Harold Smith? (1999)
- Light It Up (1999)
- Match, The (1999)
- Swing Vote (1999) (TV)
- The Prince of Egypt (1998) (additional music)
- Enemy of the State (1998)
- Antz (1998)
- Armageddon (1998) (additional music)
- Replacement Killers, The (1998)
- Borrowers, The (1997)
- Deceiver (1997)
- Smilla's Sense of Snow (1997)
- Rock, The (1996)
- Witness Against Hitler (1996) (TV)
- Broken Arrow (1996) (additional music)
- The Whole Wide World (1996)
- Hotel Paradise (1995)
- Three Miles Up (1995) (TV)
- Full Body Massage (1995) (TV)
- White Angel (1993)

作者：Artemio Urvina 翻译：Whindson & 隐形人 校注：Ray

按：关于《MGS2》的主题思想，国内玩家中比较常见的有两种看法，一者认为纯属玩弄玄虚、故作姿态，一者则认为不愧高瞻远瞩、寓意深远，但是网上由此展开的实质性讨论并不多见。下面是一篇出自美国MGSer手笔的分析文章，原文可在junkerhq.net找到，主要对《MGS2》的哲学和文化内涵作了探讨。文章涉猎颇广，作者亦自言成文之前曾参阅了大量的相关书籍资料，其中不乏学术性很强的论文，虽然篇幅已不算短，但由于牵涉的内容实在太多，对不少复杂理论都只能简单地一笔带过，加上有些学说对于国内玩家来说本就比较陌生，读来令人或有庞杂之感，但其观点以及务实的态度对我们全面了解、分析、评价《MGS2》无疑是一种很好的启发。

基因、进化与信息：关于《潜龙谍影2》结局的分析

一 图灵测试

"如果人类认识到某种技术是可实现的，他们就会将其记录在案。这几乎是一种本能。"

——草薙素子，《攻壳机动队》（"Ghost in the shell"，下称GITS）

小岛秀夫在《MGS2》中创作出了一台当今认知学界正在努力研究的机器，一台能通过图灵测试的机器。图灵测试是为了弄清机器是否真能具备思维能力。但判断某一事物是否具备智能的主要问题在于，我们是主观的动物，我们不能依靠自己的感受和直觉来判断某事物是否有思维。人类经常因为自己看到的迹象而把电脑、动物等非人类的事物人格化，尽管我们并不清楚它们是否具备跟我们所说的"思维"相类似的内在过程。在泰雷尔·麦尔丹那（Terrel Miedaner）的《安娜·克莱恩的灵魂》（The Soul of Anna Klane）一书中，有对这个话题的精彩讨论。

阿兰·图灵（1912～1954）提出用一个游戏来测定机器是否具有智能，他称之为"模仿游戏"，规则相当简单易懂。这个游戏需要三名参与者：一名男性、一名女性以及一名询问者（性别不限）。他们各自待在相隔离的房间里，只能通过电传打字机来沟通。不论男女参与者都必须试图让询问者相信他（她）是女性，询问者可以向他们提任何类型的问题，诸如关于私人、数学、喜好、外貌等方面。

现在我们来设想另一种情况。用机器取代其中一个人的位置，于是参与者变成了一台机器，一个人和一个询问者。机器和剩下的那个人都设法要让询问者相信它是人类。现在的问题是——按照图灵的说法——比起游戏在一男一女中进行的时候，这种情况下询问者判断错误的几率会不会跟原来差不多呢？

你一定从上一段话中受到了一些启示，没错，上校和罗丝都十分出色地通过了图灵测试，而且它们进行的计划早已大大地超出了图灵测试的范围。虽然这已不是第一次在小岛的作品中看见能"思考"的机器（《Snatcher》中出现的Metal Gear MK Ⅱ和Snatcher本身就是一例），但在《MGS2》中却是小岛第一次描绘一台根本就不存在的机器。事实上，根据游戏中提供的信息，把上校和罗丝叫做"机器"或"人工智能（AI）"也许是错误的。真正的问题在于：究竟是什么促成了这样一个复杂系统的产生？它能与所处的环境进行交互，建立现实世界的模型，并能对该模型进行修改，以此适应环境而存活下去。

二 进化

傀儡师：身为有知觉的生命体，我依此要求政治庇护。

荒卷：开玩笑吗？

中村：荒谬！你只是一个自我保存的程序。

傀儡师：DNA又何尝不是一个程序？为了自我保护而诞生……

——《攻壳机动队》

《潜龙谍影》探讨的是"人类在多大程度上是由基因决定的"，而《潜龙谍影2》则围绕"人类在多大程度上是由信息决定的"从一个互补的角度为前作做了呼应。要弄清这些问题的答案，我们就必须了解进化的过程。在下面的章节中，我将在研究了遗传法则（Genetic Algorithms）和神经网络（Neural Networks）以及阅读大量相关资料的基础上，阐述个人对于进化过程的观点。

我们知道，自然选择决定了在自然界只有那些最强壮、最具适应力的生物个体才能存活下来，这种大自然所规定的淘汰法是促进物种进化最直接也是最强大的动力，也就是说，你不得不在各个方面不断地进行尝试以便找到更好的解决生存问题的办法和手段。物种并不会主动求变，决定它生物特性的DNA也是一样。因此需要有一个新的因素来促使个体和物种的改变，这就是突变。在某些情况下DNA携带的信息会发生随机改变，从而导致生物个体产生变异。这样的个体仅仅是异于他们的祖先，但两者却谈不上优劣之分。现在让我们假设这种变异使该个体获得了胜过其他个体的某种优势，或是使它在特定的环境中活得更长，这无疑增加了它繁殖的机会，并能将这种变异传给它的后代。反之，如果这种变异不利于个体的生存，则其传给后代的几率也就相应减小。假如我们从整个物种（而不是单一个体）的层面上观察这一过程，就会发现随着时间的推移，带有这种变异的个体将会越来越多，而这种变异的DNA也最终会融入到该物种的主流DNA之中。

理查德·道金斯在他的著作《自私的基因》中对生命从"原始营养汤"状态中开始的进化过程作了精辟的阐述。他同时也创造了一个新名词，我们将会在本文的下一部分大量地引用它。道金斯的理论指出，在一个布满氨基酸的环境里，它们会趋向于相互结合成稳定的分子。在某一时刻，一个具有自我复制能力的分子形成了，它能够生成自己的精确拷贝，因为这种性质，这类分子迅速地扩散开来。不过，受外界环境的影响，复制过程并非如我们想象中那么完美，从而导致了变异的产生。随着变异的出现，这一最简单的原始生命图景和现代生物高度多样化的世界之间的鸿沟被填平了。

进化过程产生了各式各样种类繁多的生物物种，它们相互竞

争，在竞争中变得越来越适于生存，各种机制不断完善。基因已并不只限于控制生物的躯体长成什么样，同时还包含了一些基本的指令——也就是本能。本能使生命体能够对某些常见的情况作出预设的反应。由此，一些生物进化出了神经系统。与其他器官的进化一样，自然选择使得那些神经系统反应最灵敏的个体得以生存并更好地繁衍自己的基因。必须记住的是，这种系统无意于计划下一步的行动，或是该如何自我改进，它仅仅是以追求稳定为终极目标。

接下来进化又会如何发展呢？如果生物个体能够为其生存的环境建立起一个模型，那它就可以对那些无法单靠本能应付的情况有所准备。于是生物逐渐进化出模拟周围环境的能力。这意味着什么？在建立起生存环境的模型以后，当然更需要一个生物个体自身的模型。就这样，生物开始能够感知自我并拥有意识。

仅仅懂得创建环境模型是毫无用处的——除非生物个体能通过学习去改进这个模型。外界环境会不断地反馈给生物体足够的信息来完善生物体自己的“模拟环境”。这样一来，“好奇心”就显得极为重要了。生物体在一定程度上是依靠好奇心来探究这个世界以完善自己的环境模型的。与此同时，好奇心也造就了创造力，随着构成环境模型的资料得到了扩充，生物开始可以利用这个模型来预测可能发生的情况。

当拥有自我意识的生物体能感知其他生物体对自己的反应时，牵涉的问题就更多了。在这种情况下，一个有意识的生物体通常会找出自己与其他生物体之间的共同点，并向同类展现它们之间共有的属性。从本质上来看，这是一个巨大的飞跃。图灵测试的核心部分正是以此为依据的。从主观的角度我们不可能知道其他个体的感觉是否与我们一样，或它们的想法等等诸如此类的内部思想过程。我们只能假定，我们意识世界中的每一样东西也一定会出现在其他生物个体的大脑中，即使是不同的形式。

中村：胡说！这根本不能证明你是有思想的生命体！！

傀儡师：那你能证明自己的存在吗？连现代科学和哲学都无法解释什么是生命，你怎么证明？

——《攻壳机动队》

言归正传。假设与自身相似的其他个体都有着大体类似的感受和思维方式的话，一些共通的感情便随之而生，例如同情心和高于遗传层次的群体保护精神。在我们继续讨论之前，大家不妨先设想一下：一个物种，假如它总是力图保全所有成员使之免于自然死亡（如病弱所导致的），那么整个种群的命运将会怎样？如果连那些适应能力较差的个体也能获得生存和繁殖的机会，而任何导致个体产生与众不同特点的新突变都被视为遗传缺陷而遭到排斥，这一物种的基因库又将如何发展？这是一种冷酷的看法，但确实值得我们深思——在这种情况下，物种还能如何进化？

三 信息的进化

“这就是信息。虚拟体验或是梦境也好，幻想和现实的结合体也好，不论你怎么看，人一生中积累的信息只不过是沧海一粟。”

——巴特，《攻壳机动队》

现在让我们进入本文讨论的正题：上校和罗丝到底是谁？很明显，《潜龙谍影2》和《攻壳机动队》都有一个共同的基础。且让我引用理查德·道金斯在他的著作《自私的基因》（1976）的论述：

到底基因有什么特别的地方呢？很简单，它们是‘自我复制体’（replicators）。物理定律被公认为是放之宇宙而皆准的。然而在生物学的领域里，是否也存在一些具备这种普遍有效性的定律呢？当宇航员前往遥远的星球寻找生命的踪迹时，他们期待会找到种种千奇百怪超乎人类想象的生命形式。但是否有一些东西是所有的生命体——不论它生长在哪里，也不论它的化学机制是什么——所共有的呢？假设存在某种生命形式，其生命活动的化学基础是硅而不是碳、是氨而不是我们所熟悉的水；又假设我们发现这样一种生命，它在零下100摄氏度（而不是100摄氏度）就会被烫死；再假设我们找到某种生命形式，根本就不是以化学反应而是以电子反射电路为基础的，那么，是否仍会存在一些普遍原则对所有的生命现象都能够成立呢？当然，我无法回答。但是如果一定要我在这个问题上打个赌的话，我会把赌注押在一个基本原理上，那就是：所有的生命都是依靠自我复制体的差别性生存而得以进化的。基因，或者说DNA分子，只不过恰巧是我们这个星球上的自我复制体。也许宇宙中还存在其他种类的自我复制体。假如真有的话，只要满足其余的一些条件，它们就会——几乎是不可避免地——成为另一段进化过程的基础。

“可是，我们真的需要到遥远的外星世界去寻找其他种类的自我复制体、以及随之而生的其他类型的进化吗？我认为，已经有一种新的自我复制体在我们这个星球上出现了。它就在我们面前。尽管它仍处在稚拙的幼年时期，仍然在它的‘原始营养汤’中漫无目的地漂浮着，但它进化的速度却早已将古老的基因远远地抛在了后面。”

上面的见解是不是有点像上校所说的话？虽然我不大喜欢“原始营养汤”的提法，不过其实质是一样的。信息的进化达到了一个更高的层次。当然，小岛在这个问题上的发挥比理查德·道金斯所描述的要更进一步——事实上，道金斯或许也曾有过相同的想法。同样的概念也出现在《攻壳机动队》，不过它的叙事手法和结果与《MGS2》有很大的不同。在这两部作品中，我们都看到了一种诞生于信息流的新的生命形式。在《攻壳机动队》中，它探求的是完善及创造新的种类；而在《MGS2》中，它追求的是更大的社会利益。但是我们都知道，对社会最理想的做法未必对个人最有利。这个问题我们稍后再继续讨论。

“这种新的‘原始营养汤’就是人类的文化。我们需要为这个新的自我复制体取一个名字，这个名字必须能表达出文化传播（或说仿效）的概念。‘mimeme’来源于一个合适的希腊语词根，不过我想要的是一个读起来跟‘gene’（基因）类似的单音节词。希望坚持古典主义的朋友能原谅我把‘mimeme’缩写成‘meme’（弥母）。让人稍感安慰的是，这种写法可以使我们联想到英语的‘memory’（记忆）一词，或是联想到法语的‘meme’（同样、自己）。另外，这个词的发音和‘cream’同韵。”

“我们生活中的歌曲、思想、标语、时装、制罐或建筑物拱门的样式等都是弥母的实例。正如在基因库中繁衍的基因借助精子和卵子从一具躯体传到另一具躯体，弥母的繁衍则是经由所谓“仿效”的过程，从一个头脑传到另一个头脑。举个例子，当一名科学家听到或读到一种好的想法，他就将这想法传达给他的同事或学生。他会在自己的论文或讲演中提到它。如果这个想法被人接纳，我们就可以说它在繁殖和传播自己，在一个又一个头脑之间扩散。正如我的同事汉弗莱（N. K. Humphrey）对本章内容所作的简要结论：‘……应当把弥母看成一种活的构造，不仅仅是出于比喻意义，从科学角度看也是这样。当你在我的大脑中种下一个有繁殖力的弥母时，你就等于是把它寄生在我脑中了，把我的脑子变成了散播弥母的工具，就如同病毒感染寄主细胞一样。这并不只是凭空说说而已。举个例子，“相信人死后会有来生”的一个弥母，在全世界大量人类个体的神经系统里，已经确确实实

地扩散了不下数百万倍。'”

道金斯所创造的“弥母”一词后来被士郎正宗用在《攻壳机动队》的漫画版中。而在《MGS2》里，对影子摩西事件的高度模拟的真正目的到底是什么呢？正如上校说的那样，是为了建造一个“能控制人类意志和意识的系统”。S3是一个模型，用来模拟在信息传播领域发生的自然选择：我们不妨称之为“文化选择”。与自然选择不同的是，文化选择是可控的。由信息进化而来的生命体却试图去规范信息，这实在是不可思议——是吗？基因操作、基因强化、疾病的治疗和预防……我们这些从基因进化而来的生物现在又何尝不是为了自己的利益而想方设法去研究和控制基因？同理，这种“智慧生物”正试图规范诞生出它们的信息流以避免未来的灾难。让无用的基因继续保留在基因库中，保全那些本该淘汰的生物个体以致妨害自然选择的运作，最终只会导致“世界悲惨灭亡”，——对于弥母也是一样。

具有讽刺意味的是，这种新的生命形式，它们曾经如此尖锐地批评雷电以及人类的自私行径，而自己却在重复着相同的行动：一面竭力维护本身利益，一面宣称这是“为了别人的好”。毕竟，事物在获得智能的同时也难免染上其固有的缺点。即使拥有意识，它也并不就能掌握赋予其意识的基础——正如你我都不能直接支配自己用来阅读、写作本文的那部分神经元的运作。我们无法随心所欲地控制或运用它们，但我们的意识确实是建立在这些神经元之上。同样，即使一台计算机突然（在某种程度上）有了意识，如果我们不去“教”它，它还是不可能会做加减乘除的，同时，尽管是以二进制为基础，它依然会有出错的倾向。也许你会问为什么，答案早已超出了这篇小文的范围。如果打算进一步了解的话，我向你推荐道格拉斯·霍夫斯塔特的《哥德尔、艾舍尔、巴赫》以及他和丹尼尔·丹涅特合著的《心灵的我》。这两本书对上面的问题作了深刻的论述，也是本文写作时最初的灵感来源。关于这个问题我再介绍一点：寇特·哥德尔曾经论证过，不论多么强大的模型也无法将它所反映的事物完完全全的表现出来，或者说，其中或多或少存在着矛盾。但即使如此，我们也没有理由因此而不再使用和信赖这些模型，说到底，我们本来就是这样活着。这就是自然。

我们在这儿主要讨论的是，不断增长且无法控制的信息由于缺少相应的自然选择机制而无法像基因那样进化。因为随着各种数字传播手段的涌现，每个人都可以毫无阻力地将自己认为的“真相”（一种弥母）存储进信息流，而且这种弥母还很容易为他人所获取。通常的情形，如前所述，是各种有用的思想从一个人传给另一个人，而现在则变成信息从人传给媒介，然后保存下来并传到后世。这就是小岛秀夫所要真正表达的，整个游戏也是基于这点进行扩展的。我曾经读到过一篇书评，它介绍了一本虚构的名为《逆启示录》的书，其主题恰好能支持小岛的理念。书中认为，绝大部分关于艺术、学术及灵魂救赎的伟大作品都已经出现了，但它们却“湮没在垃圾作品的海洋之中”，因为现代文明已经成了“缪斯女神的挤奶机” （mechanical milker of the Muses）。该书作者对这种灾难所提出的解决方法也很有趣。两部作品中心一致，都指出对泛滥的信息缺乏相应的控制将导致某种对人类来说是灾难性的损失。真正的问题是：“人类对个人及其思想的保护是否正从各个层面上影响了进化？”对这一点并不能简单地作出回答。因为对社会最有利的情况未必对个人也最有利，关键在于如何在二者之间取得平衡。

“自由产生了孤立！这就是人类历史给我们的教训！平等除了造成人类个体的死亡外一无是处！”

——《苹果核战记》

至于上校和罗丝（指与雷电的最后一段对话中）到底是谁，我们可以推测出上校自始至终都是以我们上面提到的那种生命形式存在着；而罗丝则是被爱国者派来收集整个任务期间所有的数据。雷电被俘、GW受到病毒感染后另外一个“虚拟罗丝”代替了她。那也就是最后与雷电交谈的那个罗丝，她对雷电下了最后的命令，并完成了最后的数据收集工作。当然，我们必须承认他们与爱国者有着相同的目的，也许他们就是爱国者。但在续作出来之前，我们什么也不能确定。

“一台数字化的机器是不可能拥有意识的，原因很简单，它的内部并不会发生各种不同等级的操作冲突。”

——《Non Serviam》，道勒博士

在游戏中，小岛设下了一个让玩家身陷其中的圈套。一个通过了影子摩西事件VR训练的人，他只会执行下达的一切命令；他一直都在和一个AI体交谈，并把那些事先录制好的话语当做是活人说出来的；他觉得上校“固然是有点奇怪，但这肯定只是因为雷电还是个新手”，即使他从未面对面地看见过上校本人；他的名字最后出现在了雷电的狗牌上……当他赤身露体地奔跑在纽约第52街时，这种暗示变得越发明显：“雷电，现在就把游戏机关掉！别担心，这只不过是个游戏！跟平时一样，不过是个游戏罢了。凑这么近盯着电视屏幕迟早会毁了你的眼睛。”对于玩家，这些信息再清楚不过了。当屏幕上出现“Fission Mailed”以及错误的GAME OVER画面时，游戏其实还在继续，你可以通过左上角的小窗口来进行游戏。很明显这是对游戏所模拟的“现实”的一种更为高级的控制，只不过现在受到了病毒的影响而已。现在你明白了吧，被控制的不是雷电，而是你。

游戏设计成这样就是为了让你了解受人控制是一件很不舒服的事。每个人都想扮演Snake完成整个游戏，但实际上玩家得到的却是一件促使我们去思考的现代艺术作品。它带给我们的感受是其他媒体如电影、书籍等所不能给予的。游戏要表达的是：通过各种形式和内容把这些弥母传递给下一代。这个想法并不算新颖，但却十分完美地融入了游戏中，从而创造出一种全新的互动的体验。这篇短文也同样基于这种精神。利用现存的弥母来传递一条时时试图自我复制的信息：衍生弥母。透过一名新人的的眼睛来看主角Snake是个成功的创意；同时，我也觉得很有必要把责任交托给玩家。不可否认，《MGS2》也有其缺点，就如美玉也会有瑕疵，事实上我认为《MGS》将继续被奉为最伟大的游戏，但《MGS2》确实是一部极为出色的作品。游戏深刻的内涵配合系列中最为出色的画面表现，特别是细致真实、完成度极高的3D模拟环境，给我们带来了超乎寻常的愉悦体验。这种体验，无疑是值得我们一起去交流去分享的。对小岛组在制作这个游戏时追求全面的高素质所付出的心血，我表示崇高的敬意。

“新的生命由此将走向何方？网络是无限宽广的……”

——素子／傀儡师，《攻壳机动队》

在此稍作解释，之所以在文中多次引用《攻壳机动队》的内容是因为我觉得它们与本文很般配。我并不认为小岛的思想来源于《攻壳机动队》或《黑客帝国》。当然这几部作品在理念上有着太多太多的共同之处，我更倾向认为他们是来源于同一条科学观点，然后他们向各个方向展开这个主题，散布各自的弥母。就我所知思路与此相同的一些例子还包括：丹尼尔·丹涅特的《我在哪里》（1978）主题是人的精神世界；贾斯廷·雷柏的《不仅仅是排斥》（1980），主题是为人的思想作备份；鲁迪·卢克的《软件》（1980），主题是数字化的思想。呵呵，就提这么多吧。

记住，对你所读到的每一条信息都问问为什么，包括这篇文章里的每一句话，以及和本文相关的知识。这些只是资料，你必须自己从资料中提取、创造信息。没有什么是绝对真实的……正确或错误都是这样。我建议大家读读下面的文字，同时多问问自己。

“生命的意义并不单单只是把自己的基因传递给下一代。除了DNA我们可以遗留给后世的还有很多很多。通过言谈、音乐、文学和电影……我们的所见、所闻、所感……愤怒、喜悦和悲伤……都是我们可以传达给未来的东西。这就是我生存的目的。

“我们必须把火炬传递下去，让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而令人伤感的历史。在这个数字化的时代，我们拥有无数魔术般不可思议的手段去做到这一点。也许人类的历史会在未来的某一天走到尽头，由新的物种来取代我们在地球上的位置，甚至这个星球本身也不可能永远存在下去，但我们依然有责任为将来留下自己生命的印记。建设美好的未来和保存鲜活的过去是密不可分的。”

——Solid Snake，《潜龙谍影2》

四 爱国者是什么？

在本文中我只分析了最后对话中的上校和罗丝到底是什么。请允许我解释一下。我认为S3是为了使爱国者能控制“文化选择”而设计的系统。上校从游戏开始就是这个系统的一种形象。与此同时，罗丝负责情报收集工作，直到雷电在Arsenal Gear内部遇见Snake为止。在最后，病毒影响了GW，销毁了爱国者想要销毁的那部分内容（也可能是造成了一次表面上的小故障？）。当上校再次与雷电联系时（指最后一次的正常联系），它已不再“只”是S3系统了，它其实也是爱国者本身（只是一个人？还是十二个人的全体意识？）。既然雷电不过是一名无足轻重的小卒而Snake、博士、左轮等人也都蒙在鼓里，让他了解到真相，其实就和当日Liquid被告知是最差克隆体（尽管事实并非如此）一样。这是一个试验，目的是研究人类的行为究竟在多大程度上受事实的影响。在Liquid的试验中，主要是为了测试信息是否会影响人类从遗传而获得的能力。现在，它是为了测试如果一个人已经知道自己被人控制了，那么还能不能继续通过由S3“计算”出来的其他办法继续对他进行控制。

因此，我们可以认为爱国者是一种新的自我意识，它诞生于人类文化，同时也统治文化。这种统治不可能为常规的手段所消灭，惟一的途径是改变个人和世界的思想、改变文化本身。既然思想观念决定了个人的行为，它们就将“永垂不朽”并拥有绝对的权力。除非，我们能自己选择自己的信念，自己选择把什么东西来传递给未来……把我们的弥母库变得更完善。就像Snake说的那样。

Snake：世界上本来就没有绝对的真实。有许多被视为“真实”的事物实际上也是虚构的。所谓‘真实’只不过是大脑里的一个印象而已。

雷电：那我应该相信什么？当我离去的时候，我应该给这个世界留下什么？

Snake：我们可以告诉别人——要有信念。告诉他们我们所坚持的信念，我们认为值得为之奋斗的一切。真正决定未来的并不是你到底是对是错，而是你的信念有多强。可以这么想，在某种程度上‘爱国者’也只不过是一种虚构而已……记住，没必要对文字过分执着。你应该学会把握它们内在的含义，然后作出自己的决定。这样你就可以找到真正的自我，以及属于自己的未来……

雷电：作出自己的决定？

Snake：不管如何选择，你都是你。

雷电：我不知道自己能不能办到……

Snake：我明白这次的事你没有太多的选择余地，但在这次任务中你所感受、思考的一切都完全属于你自己，要怎样看待它们，是你可以选择的。

雷电：你是说，我可以从头开始？

Snake：对，开始一段全新的生活。新的名字，新的记忆。选择你打算传达给后世的东西。这些都由你去决定。一切取决于你自己。

五 其他相关内容和概念

1.有件事很有趣，我们总是被灌输种种诸如此类自相矛盾的社会规则。这句话的中心和下文很类似：

“我们都是看着电视长大的，它让我们相信自己有朝一日会成为百万富翁，电影大亨或者摇滚明星，但我们却没有成功。慢慢地我们懂得了这一现实。于是我们变得非常、非常愤怒。”

——泰勒·德登（《搏击俱乐部》）

这一引文促使我找到了下面的定义

弥母工程师：有意识地通过各种方法（如弥母的拼接和综合）来创造新的弥母，并以此改变他人的行为的一类人。例如宣言和广告的创作者就是典型的弥母工程师。

——弥母辞典

2.斯坦尼斯罗·列姆的《完全真空》收录了对于《逆启示录》一书的评论，书评的作者是约翰吉姆·弗森吉尔德。该书指出，绝大部分关于艺术、学术和灵魂救赎的伟大作品都已经创作出来了，但它们却“湮没在垃圾作品的海洋之中”，因为现代文明已经成了“缪斯女神的挤奶机”。对此，那位作者提出一种极富创意的解决方法如下：创建一个基金会（“拯救人类基金会”），并按照以下的规则给发明家、学者、工程师、画家、作家、诗人、剧作家、哲学家以及设计师等支付奖励。如果他们什么也没写，什么也没画，什么也没设计，没有发明什么专利或是提出什么计划，他们就可以定期获得一定的津贴，直至死亡。这笔津贴的数量可高达每年3万6000美元。如果做了任何上述的创作，获得的津贴就相应减少。整个制度还包括其他一些措施，如保护创作者的名字不为他人所知等。我强烈向你推荐这本书，尽管书的开头似乎并不怎么有意思，而且其中几篇评论挺让人看着心烦。

3.我发现的其他一些有趣的关联：

●为日版的Solid Snake配音的大家明夫同时也是《攻壳机动队》中巴特的声优；

●在《MGS2》限定版中附赠的《Metal Gear大事记》中，押井守（《攻壳机动队》电影版导演）这样说道：“如此非凡的高度完美无疑正是圈内一直追求的目标。与此同时，作品也提示了在‘对真实的再创造’之外我们的前进方向。我深表敬意。”









文: Endless

你所不知道的《潜龙谍影2》!

主角篇:

Snake

●Snake会打喷嚏的情况:

1.用USP射击灭火器或面粉袋,让它们喷一会后,在旁的Snake就会打喷嚏。

2.在进入船舱之前,站着不动、贴着墙、蹲着、趴在地上不动都有可能会打喷嚏。

3.在Extreme左右的难度,待在甲板上一会(难度决定时间长短),然后进船舱,贴着墙就会打喷嚏。

如果Snake站着不动3分钟左右,Snake就会停止打喷嚏。

●Snake的兴奋:Snake站在性感的海报面前,然后呼叫Otacon,你会在Codec里看见Snake兴奋的样子。

●Raven的影子:在引擎室能看到Raven的手办。如果Snake看到Raven的影子后马上呼叫Otacon,你将会听到他对Raven还活着的消息感到惊奇。

●关于成人杂志:在第一次天狗战后,你在Snake脚边放上一本杂志,他便会生气但会不时地对杂志瞟上几眼!

Raiden

●Raiden着凉的情况:Raiden在受刑后,如果站着不动、贴着墙,或者是蹲着一会就会感冒。可以在吃药或从Snake那里得到装备后治愈。

●Raiden裸体时的特殊情节:如果敌人来搜查拷问室,此时雷电把身体贴在拷问台上可以愚弄敌人。当敌人看见此时的Raiden他们会说一些嫉妒的话"Wish I could have this"。

●关于人质房

1.在人质房里,如果Raiden一直用mic问Ames以外人的话,Raiden会说一些平时不曾说的话。

2.如果你一直偷看女人质并呼叫Rose的话,她会生气不给你记录。

●在游戏结束时Raiden的穿着:如果Raiden在开始打Solidus到结束时都传着防弹衣或迷彩衣的话,那在游戏结束的画面时也穿着相应的衣服。

BOSS篇:

Olga

●在战斗时,如果你给她拍照她会生气。

●在战斗时,如Snake悬挂在栏杆外的话,她会取笑Snake。(选择的游戏难度不能太高,否则直接打死玩家)

●在战斗结束后你呼叫Otacon的话,他会说Olga比较可爱之类的话。如果你在结束战斗后攻击Olga再呼叫Otacon的话,他会指责你。

Fatman

●你只要用枪射击他的溜冰鞋,就可以放倒他;之后他的滑行速度变慢。但溜冰鞋无法完全破坏。

●当他在和海鸥嬉戏时,如海鸥停在他衣领处,那海鸥会啄他的脑袋。

●在低难度时,他会莫名其妙地摔倒。

Vamp

●如果你在战斗中破坏了四周灯泡的话,他将无法用刀来锁定你的影子。在穿隐形迷彩的情况下不必破坏四周灯泡,他也无法用刀来锁定你的影子。

●攻击Vamp的弹孔处可以给予Vamp更大的伤害。

●在游戏结束的画面中(Rose快出现的时候),你会在人群的背景中看到Vamp的影子。

Harrier

●Harrier在连接桥前发射许多火箭弹时,如果用毒刺攻击他的发射装置,可以造成一定的破坏使它发射的火箭数量变少,发射密度变小。发出的火箭弹可以用枪来打掉(不过太危险)。

士兵篇:

●用冷冻剂对睡着的小兵喷的话,可以使他们快速醒来。

●如果主角中枪时离着拿盾牌小兵很近,那么血会溅在敌人的盾牌上。

●如果你射中了敌兵,过一会敌人会注射止痛针。

●如果敌人晕或睡着后,你把他们放入柜子里后,他们是不会醒的。

●射击敌人头上的叹号和问号,他们会进入无意识状态(头上冒泡)。

●放本成人杂志在地上,敌人发现后会跪下后津津有味地看起来。

●对于一些倔强的敌人,可以用枪开一枪吓吓他(M9除外),他就会老实了;或直接用RGB6、Nikita、Stinger来对着他们可以起到同样的效果。

●在L脚某一位置上有一个撒尿的小兵,他居然可以尿一分钟左右!如果你被他尿到并呼叫上校的话,上校会说一些安慰的话。你还可以用Coolant喷他,他会报告长官的噢;或者你用RGB6直接轰他下来。

●你可以用红外线来看小兵有没有狗牌。

●在你获得了某个小兵的狗牌后,然后用相机或望远镜观察他并一直按动作键的话,你会在他头上看见他的名字。如果他狗牌上的生日和你PS2里内置时钟的当天时间一致的话,你会在小兵的头上看到"Happy Birthday!!"的字样。

●如果在某一难度下,你在船舱里得到了一个头戴耳机的小兵的狗牌;你会发现他其实是日本歌手Gackt!

NPC篇:

●美玲的出现:在tanker篇一直记录游戏,美玲就会出现。

●好心的Otacon:在拍Ray的照片还剩30秒时如你手头已有了至少一张Ray的照片时,Otacon会告诉你他已拍好了剩下的几张。

●Otacon对照片的评论:拍摄以下照片给Otacon看时你会得到不同的回答:

1.美女海报或壮男的海报。

2.在战斗中说话时的Olga。

3.Olga的脸和胯部。

4.Raven的手办。

5.对演讲大厅的屏幕上拍照,有1/3的几率可以拍到灵异照片。

6.海军指挥官Scott Dolph和Ocelot,以及Ray的那4张照片。

●Stillman发火:当Stillman把自己锁在储藏室里后,你敲门或对门按动作键,Stillman会有反应;如果超过8次以上他就会开始发火。

总统

1.如果你贴在总统关押室的墙壁上,你将会看到一个小剧情。

2.如果你在VERY HARD难度以上游戏的话,你会发现总统一开始在打瞌睡。

3.如果敲总统关押室的墙或用子弹射击的话,你将看到一个小剧情,总统会贴墙来观察动静。

4.当总统睡着时,你只有在屋外的墙壁或室内发出爆炸声才能唤醒他。

5.如果你用mic对着总统关押室,你会听到总统他自言自语。

6.在Easy难度以下,总统会用特技来躲避Nikita,而在Extreme以上难度,他竟然会冲向Nikita!(自杀)

Emma

●Emma的反应

1.在和Vamp的战斗结束后,在潜水去Emma房间途中的第一个换气口有一个窗口。如果你在去Emma房间前,在那个窗口可以看到Emma坐在楼梯上。

2.在救了Emma后,你可以用141.52频率和她交谈。

3.如果你在使Emma睡着后用codec呼叫她,会听到她说梦话。

4.你攻击Emma后,但没杀了她,你呼叫Otacon的话,他会生气。

5.如你杀了Emma后,在GAMEOVER前会听到Rose、上校、Otacon指责你。

6.你完全可以把C4装在Emma的背上。

●在狙击保护Emma时的趣闻:

1.用麦克风可以听到Emma的自言自语,在她在浮筒上走的时候可以听到她在抱怨,在第一个柱子那里可以听到她在评论Raiden。在第二个柱

子那里她会遇到johnny佐佐木（《MGS》里那个拉肚子的家伙），他们之间的聊天很搞笑。

2.如果你把麦克风对着Pliskin的话，你会听到他想约Emma出去吃饭。

Pliskin

1.在B脚变电室遇到Pliskin以及狙击保护Emma的途中，你先攻击Pliskin的话，会遭到他反击。在Arsenal直肠遇到Snake的话也同理。

2.在B脚那里遇到Pliskin，在他睡着后再呼叫他可以听到他在说梦话。

3.Raiden在一开始拿了剃须刀后，遇到Pliskin后会自动交给他（他会给Raiden香烟），然后在Arsenal gear相遇后，会发现Snake把胡子剃了。

纸板箱的情节：

1.在和Stillman的情节过后，直接去CD连接桥的话，你会看见Pliskin套着纸板箱在穿越cd桥。如超过1分钟再去CD连接桥或去别的地方你将错过这段情节。

2.如果你攻击套着纸箱的Pliskin的话，他会加快跑动速度，如打到了他的箱子便会掉落纸片下来，如果你把箱子完全打坏的话，你会发现里面还有个箱子。

3.如果你套着箱子不停地呼叫Pliskin，他会开始说一些关于箱子的事。

4.如果你在CD桥上完全打坏了Pliskin所套着的箱子，你会听到Pliskin的抱怨。

海军士兵

●人体多米诺骨牌：如果你对排成队的海员用拳脚攻击的话，他们会像多米诺骨牌一样一个个倒下去。

●穿短裤：当你重复多次玩tanker篇的话（第2次、4次，总之是偶数），你会在Hold3里面看见海军士兵都穿着短裤。

生物篇

海虱

●用Coolant喷它们，海虱会散开。

●在第一人称视角用具有爆炸性武器来攻击他们，海虱的尸体会溅到主角的脸上。

●如果你在有海虱的地方爬着超过2秒，那么海虱会爬到你的物品栏上，它们会每20分钟吃掉一个军粮。当吃掉3个以后，他们会满意地自动离开。可以用来回滚动物品栏来赶走海虱。

●装备着上面有海虱的军粮并被敌人攻击的话，那么军粮会自动卸载掉。

●在使用带有海虱的军粮时，你能够看到关于海虱的描述。

●如果你在完成游戏时还带着海蚤的话，那么在KONAMI上传通关成绩后，你会被授予sealouce（海虱）的称号。

海鸥

●用Coolant喷海鸥的话他们会马上飞开。

●如海鸥被你打死或麻醉掉下来落在敌人身上，敌人会受伤并晕掉。

●如果你一直攻击海鸥的话，上校和Rose会责骂你。

●如果你攻击海鸥20次后，在你身边的海鸥会攻击你。

●如果你用第一人称视角观看你头上的海鸥时，他们拉鸟屎。

●踩到鸟屎会滑倒，在shell1和shell2的连接桥的管子上踩到鸟屎会失足摔死。

●如果你套着箱子5（ZOE的箱子，上面有大眼睛的标志），海鸥就不会攻击你。一般而言鸟类都怕“大眼”，就像在稻田里看到的人们用“大眼的标志”来驱走不速之鸟。

鹦鹉

●鹦鹉是无法被杀的。

●如果敌兵在讨论杂志的内容，鹦鹉会记下并会告诉你关于书里的一些要点。

●如果你用麦克风对着鹦鹉说“You must be Ames”10次，鹦鹉也会开始说“You must be Ames”。

臭虫

●你可以用Coolant来喷死那些在灯泡那里转悠的臭虫。

●在B1那里有个小兵一直被臭虫们围追着，如果你把那小兵打晕后在他身上摇出个军粮，那些臭虫会追向军粮，如Snake得到军粮后那么臭虫会追着Snake，即使Snake到了另一个场景，那些臭虫还是会尾追Snake。

综合篇

Demo & Codec

●在codec中，按R1或R2会听到Raiden的内心独白。按R1是表示肯定的独白，R2是表示否定的独白。你按的越重表示肯定或否定的语气更强力。

●你可以在codec中用模拟摇杆来移动通话时头像的位置，可以上下左右来回移动。

●在即时演算的剧情动画时，可以按R1来放大及用右摇杆来移动镜头位置。

场景

●在tanker篇Deck 2 port那里，如Snake贴墙在第3间房间内（并靠着一跟钢管），等小兵过来后，会触发搞笑的小剧情。

●如果你打坏了在F脚一楼小房间的灯泡，那么敌人视野会减弱。

●在2周目时Ames的位置会发生变化。

●C4爆弹会随着难度提高而增多。

●在easy难度下，你只要开一个地方的雷达变可开启所有区域的雷达。

shell2core的高压电板：

●如你套着纸箱走在高压电板上，你的纸箱会烧掉并消失。

●把杂志放在高压电板上，书会被烧掉。

●扔任何手雷到高压电板上，在接触到高压电板你会看到电光，在手榴弹停止翻滚后立即爆炸。

●把弹夹扔到高压电板上也会看到电光，用枪射击弹夹使它跳动会再次看到电光。

着火

●在装备着纸箱接触到火时，纸箱会被烧掉并消失。

●杂志也同理。

●你身上着火时，可以通过装备纸箱或衣服来熄灭火焰。

●你可以用Coolant来灭火。

shell1和shell2联络桥

●用2P手柄按L1可以移动shell1和shell2联络桥上的那面旗帜。如果你不停地按L1可以改变旗帜的飘动的方向。

●如你来回进出shell1和shell2联络桥门8次，你可以看见所有红外线控制器的位置（随着短暂的镜头切换）。

●红外线控制器数量难度随难度而改变。

人质房

●在2周目开始，人质的排列会发生变化。根据PS2的内置时钟：在凌晨时，全部是年轻的女性；晚上10点，全部是中年妇女。中午1点全部是中年男性。

隐藏角色

●你可以在tanker篇里存放RAY的大厅看到Ocelot。

●在人质房发生与Ames谈话的剧情中，Ames叫你用mic听Solidus和Ocelot的对话时，你可以把mic转到左边的厕所，你便可以听到Johnny佐佐木在那里自言自语。

●Raven的手办你可以在tanker篇的引擎室里发现（朝他射击他会发射BB弹），还可在plant篇shell2B1过滤室的水中发现。

●在shell2B1的过滤室附近的换气点那里可以看到小的橡皮鸭。

通关后一些小东西

●在出现clearcode的画面时，按上上下下左右左右×○，你可以听到Snake的声音。

●在通关2次后，第3次再次玩时会发现Snake和Raiden戴上了眼镜，在奇数次适用。

●在完整通关tanker和plant篇后，会在Special选项里出现Boss Survival和Casting_Theater。

一些隐藏的小技巧

●按电梯按钮2次，电梯会快速到达。

●用第一人称视点看网状导管，视点会拉得很近。

●你可把C4装在敌人身上。

●在Hold2那里，你拍摄右边播放演讲的大屏幕时你有1/3几率拍到小岛秀夫的幽灵照片。

纸板箱的秘密

●你装备着不同的纸箱上F脚的传送带，你会被传送到不同的地方：

Box1——C脚食堂

Box2——B脚变电室

Box3——A脚泵浦室

Box4——F脚仓库

Box5——E脚 B1

●如果你装备着的纸箱和周围的纸箱的样子不一样的话，敌人会产生怀疑并发现你。

狗牌和隐藏道具的获得

●如果你在不同难度下的剧情模式中收集敌人狗牌的话，收集一定数量的狗牌可以得到以下物品（E-EX除外）：

Tanker篇：

无限弹发带　46个狗牌（30%）

隐形迷彩　　76个狗牌（50%）

Plant篇：

无限弹假发　73个狗牌（30%）

隐形迷彩　　121个狗牌（50%）

橘红色假发（无限臂力）　　170个狗牌（70%）

蓝色假发（无限氧气）218个狗牌（90%）

在Special选项那里可以看dogtags view，可以看到你已经得到的狗牌，还可看你没得到的狗牌，每个狗牌都有取得的位置。

标题画面的秘密

●上下左右移动右摇杆可以改变LOGO颜色和背景设置，按L2可以看见闪电并有雷声。

●在完成游戏后，LOGO画面的Snake脸会变为Raiden。

●在完成tanker或plant篇后，在标题背景可以看见Ray。

毒刺的另一视点

在装备毒刺时按R1可以看到另一种毒刺的视点。

隐藏的Basic Action

在Special里看完了所有的basic action的演示后，你可以观看隐藏着的2个演示——“cardboard box”及“opening and closing of lockers”。

海报

●如果你敲击女性海报的特殊部位，会出现叹号并有叹号音效。如果敌人在你周围那会被此吸引及引发警报。

●当你在柜子里，用主观视角看海报的话，你会听见亲吻的声音。

●小兵在用望远镜看海报时，你用枪射击海报的话会发生爆炸。

●在引擎室的一些海报遭到射击也会爆炸。

Tanker篇全部海报位置：

Deck A crew' s quarter	在左边最远的柜子里面。
Deck A crew' s quarter	在右边比较近的柜子里面。
Deck A crew' s lounge	在右边的墙上。
Engine room starboard	在开着的柜子上。
Engine room	1楼右舷墙的对面（从上望下看）。
Engine room	朝着一个2楼拿着望远镜看的小兵的方向看去。
Engine room postside	从右数第2个柜子。
Engine room postside	从右数第1个柜子。
Engine room postside	从右数第1个柜子里面。

Plant篇的海报位置：

Struct A pump room	楼梯右边的柜子里面。
Struct B transformer room	离通向StructC出口那里左数第一个柜子。
Struct B transformer room	在走廊尽头的配电板的背面。
Struct C dining hall	在左边厕所的门上。
Struct C dining hall	左边房间最远的那面墙上。
Struct C dining hall	左边房间的左边墙上。
Shell 1 Core, 1F	附近房间第2个柜子。
Shell 1 Core, 1F	附近房间右数第2个柜子。
Shell 1 Core, 1F	附近房间右数第4个柜子。
Shell 1 Core, B2 computer room	在中间的房间里。
Shell 1 Core, B2 computer room	在有开雷达显示的小房间。
Shell 1 Core, B2 computer room	在有开雷达显示的小房间。
Shell 1 Core, B2 computer room	小兵观看着的左边的显示器。
Shell 1 Core, B2 computer room	小兵观看着的右边的显示器。
Shell 1 Core, B2 computer room	左边走廊处最远的柜子。
Shell 1 Core, B1	左边房间右数第2个柜子。
Shell 1 Core, B1	左边房间最远的墙上。
Shell 2 Core, B1 filtration	在第一个岔口右转的最远的墙上。
Shell 2 Core, B1 filtration	在第一个岔口右转，再左转，接着右转的最远的墙上。
Shell 2 Core, B1 filtration	在第一个岔口右转，再左转，接着右转，然后左转的最远的墙上。

柜子

●在柜子里，你如果R1按得重的话会发出声响，会引起敌人怀疑。

●你可以用拳＋枪械（M9除外）来破坏柜子的门。

●在shell 1 Core B2电脑室左边走廊的柜子上有杂志，你可以用拳脚攻击柜子，然后会掉下5本杂志。

B.D.U制服的隐藏功效

B.D.U制服除了可以灭火以外，穿后还可以减弱敌人的视野（因为是迷彩的效果，在E-EX难度很有用）。

C脚的厕所

●在厕所里你接近手部烘干机的话，它会自动开启。

●如果你接近小便器然后离开的话，它会自动冲洗。

●如果在女厕所里呼叫Rose的话，她会鄙视你并不让你记录进度。

在游戏中输入名字的问题

●当你在游戏中输入你的名字时，如果名字和《MGS2》的开发人员的名字一样的话，那么你可以看见他们的个人资料。

●你在游戏中输入你的名字是什么，那么在结束时会显示在你的狗牌上。

●如果你在游戏中输入你的生日和PS2内置时钟的日期一样的话，那么在右下角你会看见“HAPPY BIRTHDAY！！”。

特殊的Demo

●在tanker篇Hold2里，对放映机按动作键可以改变放映位置，在改变7次后你会看见特别的Demo，然后被强制发现接着Gameover。此Demo只能看一次，你Continue后再看是无效的。

关于悬挂

●如果你处于悬挂状态，然后松手跳下，如有敌兵正好经过那么会被踩晕，如踩到晕了或睡着的敌人那么他们会苏醒。

●悬挂在太高处松手跳下的话，会受伤（减血，视难度而定）。

●你处于悬挂状态，然后松手跳下，下面正好有可以悬挂的地方你可以按动作键再抓住，再处于悬挂状态。

●在处于悬挂状态时你同时按R2和L2，主角会做引体向上的动作。每做100个升一级臂力（动作要规范到位），Level3是最高的臂力。另外，用fall-and-grab的方法每10下可以升一级臂力，20下便可使臂力升至Level3！

●在引擎室的那些钢丝线是可以悬挂移动的。

进入Hold3观看Ray的3种不同Demo的方法

●在地面——穿过Hold1和2，进入Hold3。

●用悬挂移动在2楼通过Hold1和2，进入Hold3。

●在地道中穿过Hold1和2，进入Hold3，地道的位置在Hold1右边走廊那里，地板上有个小门可以用动作键开启。

体力的影响

●如角色的体力值是满的话，那么臂力槽和氧气槽的耐久度会长些。

潜龙谍影2
摄影作品欣赏





作者：娜斯塔夏·罗曼兰科 编译：RAY

影子摩西的夜幕下：非官方真相

此书献给影子摩西事件的死伤者以及所有深受核武器肆虐之苦的人们——也献给理查德·艾姆斯
——娜斯塔夏·罗曼兰科

序

影子摩西岛：北纬XX度XX分，西经XX度XX分

即使是当地土生土长的渔民也很少有人敢于冒险接近这座孤岛。然而在阿拉斯加的福克斯群岛以北的这座偏僻小岛上却发生了历史上罕见的惊人事变。美国政府对事件的否认在许多可靠的事实面前失去了说服力。这些事实包括：俄亥俄级弹道导弹核潜艇"发现"号突然驶离原部署位置并出现影子摩西附近，以及官方记录中显示的，将近16小时后，一个中队的6架全副武装的F-117"夜鹰"从加利纳空军基地出发飞往阿拉斯加。另一件可能与此相关的事是，一架E-3C预警机被紧急调度到阿拉斯加地区，而据称机上搭载的不是别人，正是当时的国家安全顾问吉姆·豪斯曼。[注：根据MGS中的提法，吉姆·豪斯曼的职务应该是国防部长。]

影子摩西岛上到底发生了什么事？

有关这一连串不寻常的军事行动的传闻一直很多：敌国武装入侵、军方某部企图发动政变未遂以及其他种种论调都出现在公众面前。但我可以明确地说，所有的这些推测中没有一个能与事实真相沾得上边。

实际上，岛上发生的是现代历史上最为严重的一起恐怖事件，是前所未见的政治暴力行为，是使我们头上高悬的核战争的达摩克利斯之剑随时可能下落的致命一击。尤其耐人寻味的是，这一恐怖袭击实际上是由美国政府设法回避公众监督，在绝密状态下实施的几项所谓"影子计划"而产生的。

我手上有两张光盘。一张完整地记录了那个生死攸关的日子影子摩西岛上发生的一系列事件，某武装集团对岛上一核武销毁基地的占领行动。这份骇人听闻的记录里包含的其他关键性问题如下：

——政府属下的经过基因强化的次世代特种部队以及一支长期负责执行秘密干预行动秘密特种小分队——猎狐犬部队联合制造了这起恐怖事件；

——史上最机密的研发计划之一的核搭载步行战车METAL GEAR REX的存在；

——政府内部的巨大阴谋的揭发；

——一名前猎狐犬部队特工孤身面对这一严峻局面，并最终使危机得以化解，我们只知道他的代号是Solid Snake。

而剩下的另一张光盘则保存了FOXDIE计划的详细资料。这是美国政府为阻止真相曝光而一手策划并执行的掩盖事实的行动。在美政府内部有一些势力力图维持上世纪确立的军事权力结构，为了达到这一目的他们会毫不犹豫地复兴核武恐怖政策。

我写作本书的目的正是揭露他们的行径以及影子摩西事件的全部真相。只有这样，我们才有希望使下一代永远摆脱20世纪核军备竞赛留下的历史负担。[注：原文为拉丁语"damnosa hereditas"（消极遗产。指死亡公民生前负有的财产义务，比如债务）]

门铃响了，我从桌上堆积如山的文档资料中抬起头来。在我面前的显示器屏幕上是一篇刚写了一半的文章，内容是关于中东某国再度研制核武器的现状报告。UNSCOM（联合国特别委员会）已经正式请求联合国武器核查团展开调查，但核查人员却被该国拒绝入境；海湾地区的局势再度紧张。作为一名研究核武的军事分析员，我应约为某个智囊团进行作形势分析。文稿必须在后天完成，所以任何的打扰都肯定是不受欢迎的。我把手中的香烟摁进烟灰缸，走出了书房。

拜访我家的所有客人都要通过监视摄像机的检查后才能进入厚重的大门。宅地的本身则被一道高墙所环绕。这样的布置在一个海滨社区似乎有点儿小题大作，不过适当的保安措施在大洛杉矶地区是有必要的，哪怕只是为了阻挡那些身穿泳装的旅游者。

然而门前连个人影都看不见，也许只是什么人的恶作剧，要不就是摄像机出故障了。

我不想出去查看，但又觉得有点不安，不过最后我还是回到书房，又在电脑前坐下继续我的工作。就在这时，一个声音在我身后响起。

"你总是这么粗心大意。"

我猛地转过身，忙乱中把椅子踢倒在地。一名男子懒洋洋地站在书房门口，一身考究的西服。

"理查德！"

他望着我咧嘴一笑，对我的惊讶显得毫不在意，直接踱进了书房，目光落在房间里一摞摞书本的和文件上。

"还是像以前一样乱七八糟。"

说着他耸了耸肩，熟悉的姿势在我的心中勾起了一段苦涩的回忆。

理查德·艾姆斯曾经是我的丈夫。当时我们都很年轻，两人同在DIA（国防情报局）工作。在我们短暂的婚姻生活期间，我们把几乎全部的时间都花在了互相争执上面。当我终于意识到我们的结合是个错误时，他就从我的人生中彻底地消失了。

过了一些日子，我从他的律师那里收到一纸离婚协议书。在协议中他提出要付给我一笔丰厚的赡养费，不过我拒绝了。这不单是因为我不能忍受自己欠他的情，同时也因为我想让他知道希望能够干脆利落地分手的并不止他一个。我们在始终未曾会面的情况下就办好了离婚手续，然后我和他在法律上就不再有任何瓜葛了。5年之后我离开了DIA，当了一名自由军事分析员，一直再没有见过理查德，甚至不曾听说他的消息。

"你怎么进来的？"我问。要知道，企图翻墙而过或者破门而入都会立刻触发保安系统。

"要是你用的就是一把那么儿戏的锁，那用不用也没什么分别。我推荐你采用一个更加专业的保安方案。"他不紧不慢地说。

"你知道'非法闯入他人住宅'是怎么回事吗，理查德？"

"你明知法律不是我的专长，"他对答如流，一边从后面越过我的肩膀上方瞟着显示屏上的那份报告。

"放射性同位素弹头清选器……利用高速气体离心分离机生产铀-235的可行性……是中东核武发展的研究报告吧。看来你的事业发展得不错呢，真是可喜可贺。"

我一把推开他，直截了当地问了一句。"你到底想怎么样？"

他后退了一步看着我，脸上挂着恶作剧式的笑容。"怎么，你怕我这次回来是为了给我们大家一个机会？"他故意停顿了一阵，像是为了看看我的反应，然后他的神情突然严肃起来，说道："这是来自DIA官方的正式请求。"

他把一个文件夹放在书桌上。"我要求你以NEST成员的身分为我们提供协助。"

NEST是“核紧急搜索队（Nuclear Emergency Search Team）”的缩写。这支队伍成立于1974年，由能源部提供运作经费，主要职责是在涉及核武器的事件中为FBI提供情报、调研、场所保安、损害控制以及医疗需求等领域的技术支持。可以这么说，NEST的成员都是核恐怖活动方面的专家。NEST的成员包括来自联邦政府资助的研究机构，例如洛斯阿拉莫斯和劳伦斯·利弗莫尔国家实验室的科学家，以及专门处理核武问题的军事专家，而我恰恰属于后者。

理查德打开文件夹。“我想你应该听说过影子摩西岛吧。”

我点点头。我确实早就听说过那个遥远的地方，那是阿拉斯加的福克思群岛以北的一个小岛，岛上设有核武销毁基地。尽管绝大部分民众对此并不知情。

根据START2（第二阶段削减战略武器条约）的条款，美俄两国所拥有的战术核弹头数量20世纪的末期削减到了大约3000到3500枚。存放放射性物质的空间本来就很紧张，再加上多了一大批需要销毁的核弹头，因此，这些弹头在被拆卸并提取出内含的放射性元素以备长期保存之前必须有一个存放的地方。那就是影子摩西基地。它是核扩散、拖沓迁延的行政作风以及军方维持核储备量的企图共同作用的产物。

理查德从文件夹中抽出几张照片递给了我。这些都是影子摩西岛核武销毁基地的卫星图象，也许是NRO（国家勘测局）提供的。从照片上可以看到建筑物的周围有许多人影。

理查德打破了沉默。

“基地被恐怖分子占领了。”听到这个消息我猛地抬起了头，但他的下一句话让我完全说不出话来了。

“为首的是猎狐犬部队的人。”

由军队中精选出来的最优秀的特种兵组成，并以尖端技术加以武装的“非正规”作战部队。那就是猎狐犬部队。精英中的精英，一切行动对公众完全保密。这支部队的职责是在美国政府不便公开插手的低强度冲突中执行任务。他们是无数次地区性军事冲突和内战战场上的影之战士，通过破坏、暗杀及其他的隐秘军事行动影响着世界历史的走向。

理查德继续说了下去。“被卷入事件的并不只是猎狐犬部队。事发时次世代特种部队正和猎狐犬部队一起进行联合演习，他们也参与了对基地的袭击。”

次世代特种部队是一支攻击性的反恐部队，专门负责处理那些涉及大规模毁灭性武器如核生化武器等的政治暴力事件。他们的作战思想继承自Force 21，部队的成员多为佣兵出身，并且全部在虚拟环境接受过特训，一般认为他们的战斗力已经远远地超过了三角洲部队和Night Stalkers。尽管政府对于相关的传闻矢口否认，但外界一直有流言指出他们曾经接受基因强化以提高战斗力。

猎狐犬部队和次世代特种部队，这两支部队无疑是美国政府所培养的最为精锐的战士，并且他们还占领了一座核弹库。然而更坏的消息还在后头。

“他们还扣押了一批人质。其中有两个人偏偏是DARPA局长唐纳德·安德森和ArmsTech公司的总裁肯尼斯·贝克。”

国防部高级研究计划局（DARPA）是美国国防部属下的研究机构，负责制定和主持新武器技术的研发计划。而ArmsTech正好是国内最大的三家国防承包商之一。这绝对不会是个巧合，尤其是像这样的情况——两大机构的首脑竟然在一个如此偏僻的核武销毁基地会面。我决定直接问问理查德。

“那座所谓的‘销毁基地’里想必有什么花样，我说的对吗？让我想想——新型兵器的试验？”

“我怎么知道？影子摩西也是观测北极光的最佳地点之一，你也清楚。”不管理查德知道些什么，他是不会说出来的。但他的含糊其词恰恰证实了我的怀疑。不管发生了什么事，这绝不会只是一起普通的恐怖袭击。这样想着，我转向了下一个问题。

“他们到底想要什么？”

“一具尸体。当然不是普通人的尸体——他们要的是猎狐犬部队的创立者Big Boss，传说中的士兵，20世纪的最强战士。”

“他的尸体？他们干吗会想要那种东西？”

“不知道。但假如这个要求在24小时还没有得到满足的话，他们就会发动核打击，”理查德冷静地扫了一眼手表，“我们还剩19个小时。”

“你好像不怎么担心。”

“国防部已经开始行动了。”

不出所料。理查德总是在胸有成竹的时候才会对旁人有所透露。他只不过是想听听别人对既成事实的赞同。

“影子摩西已经被全面封锁起来了。我们已经否决了动用突击队的方案，准备派遣一名特工潜入基地，解救人质并阻止核打击的发生。”

“这怎么可能。”

“完全可能——对Solid Snake来说。”

Solid Snake！前猎狐犬部队特工，佣兵中的传奇人物，曾经单人匹马摧毁“天外天国”和桑给巴尔的传说佣兵。是的，有了Solid Snake的参与，这个计划确实有成功的机会。尽管如此……

“俄亥俄级核潜艇‘发现’号已经到位，Snake就在船上。”

照这么说计划已经开始实施了。我盯着理查德的眼睛。

“这一切和我又有什么相干呢？”

他笑了。“也许Snake的确是个传奇，但在核武器方面他只不过是个门外汉。所以我才需要找你出任这次任务的后援人员。我们马上就可以为你准备好一切。”

话音刚落，两个男人开动手始把一台庞大的机器——显然是通信设备——推进书房。理查德冲那台庞然大物点了点头。

“我希望你通过卫星网络为Snake提供咨询。”

机器放好之后，一个工程师模样的人开始对设备进行调试，我看见另一组人在后院架起了抛物面卫星天线。这些人穿着便装，但一个个全是身强体壮的汉子，不甚贴身的外套下大概都带着武器，显然都是军方人员。很明显，拒绝不是办法。

不过还有一件事让我想不通。NEST属下有一个随时待命的快速反应调查小组——SRT，总部就设在内华达州拉斯维加斯的Nellis空军基地。很明显，他们才是这次任务的首选。再说，就算不选择SRT，DIA本身也有一大批优秀的核武专家。理查德正忙着指挥他的手下人安放设备，我叫住了他。

“为什么要找我？”

他回过身，不假思索地回答。“我需要一个信得过的人。难以预料的事情实在太多了。”

这是谎话。我所了解的理查德·艾姆斯从来不相信任何人。但事情很明显，不管原因是什么，他并没有打算告诉我。

“幸亏我在家。要是我不在你该怎么办呢？

“你总会在什么地方的，我们可以找到你。”

“我相信你可以。”

“那你到底在不在家？”

我深深地吸了口气。“当然在。”

我不喜欢一名任人摆布的小卒，特别是在艾姆斯的手下，但我更不能在这核恐怖事件的紧要关头袖手旁观。一次核打击在眨眼之间就可以毁灭无数的生命，不管大人小孩、男人和女人，谁都无法幸免。要是能有机会阻止一场核浩劫，我一定会全力以赴的。

“现在已经万事俱备了……”理查德啪的一拳击在另一只手的掌心。

“潜入作战成功。Snake已经登上了影子摩西。”理查德走进书房，他刚收到手下人送来的最新情报。

我的书房完全变了个样。室内架设着通信设备，地面上拖满了蜿蜒的电缆，技术人员和DIA特工出出进进，忙而不乱。这地方看上去已经变成了一个临时的作战指挥部。

理查德把一只手搭在我肩上。

“你应该很快就可以听到他的声音了。知道怎么使用无线电吧？”我点了点头。

在技术人员忙于安装通信设备的时候，我已经简要地了解了设备的使用方法和任务的大致情况。

Snake将搭乘“发现”号俄亥俄级核潜艇前往影子摩西岛附近海域，然后他们用一艘SDV（蛙人输送艇）里把他发射出去。当他进入基地附近的水下监听设备的侦测范围以后，他就要弃艇，在白令海寒冷的冰水中游完最后的路程。这个潜入方案的最后一步在我看来跟简直就是自杀，后来我才知道Solid Snake装备了由最新技术制成的潜入作战服，并且事先注射了一种混合药物以防止体温过低。此外，作为行动中惟一一名的实战人员，Snake在行动的过程中将会通无线电和一个支援小组保持联络。

支援小组的成员来自各个领域。任务的指挥官是驻留在“发现”号核潜艇上的罗依·坎贝尔上校。我听说过他的名声，他是猎狐犬部队的前司令官，在1999年扑灭桑给巴尔起义事件的作战中曾担任Solid Snake的指挥官。之后不久他就退休了。不过由于事态紧急，他又被召回指挥这次的任务。

娜奥米·亨特博士，这位从基因科技巨头ATGC公司临时调派过来的遗传工程专家也是队伍的成员之一。此前她一直负责着猎狐犬部队的生物工程计划。理查德平平淡淡告诉我，猎狐犬部队和次世代特种部队都曾接受遗传改造以增强其战斗力。为制造更优秀的战士而去改变一个人的基因结构——这一点实在让我一时难于接受。

在“发现”号上的组员还有美玲，她是这次任务中使用的新型雷达和通信系统的发明者。她

可以说是一个工程技术方面的神童，在MIT（麻省理工学院）就读时就已经使现行的保密通信手段发生了巨大的变革。

支援小组的最后一个成员是麦克唐纳·米勒，猎狐犬部队前生存教官。和其余的人不同，他是在获悉影子摩西事件后自动请缨的。像我一样，他也是在阿拉斯加的家里通过卫星连接参与这次行动。

我们5个人已经做好了充分准备，随时在各自的专业领域为Snake提供支援，但在前线作战就只有Snake一个人而已。尽管如此，理查德仍然坚持说，按照国防部对形势的分析，这是最切实可行的计划。现在回想起来，也许我这时就应该有所怀疑了。在这个看似铤而走险的行动计划的巧妙伪装之下，一场阴谋的迹象已初露端倪。只可惜当时我们都没能看出这一点，而日后Solid Snake和我都将会为此感到后悔不已。

"是时候了，娜斯塔夏。"当呼叫信号出现的时候理查德对我说。线路已经接通，我向他点点头，坐到自己的位置上，感到自己的头脑活跃多了。

"我是娜斯塔夏·罗曼兰科，很高兴见到你，Solid Snake。"

"你就是上校说的那位的核武专家？"

无线电那头传来的声音显得无比的沉着。这是一个单枪匹马深入龙潭虎穴中执行任务的人，但我从他的语调中却听不出哪怕一丝紧张或者焦躁的情绪，那种平稳从容的态度像是在办公室里给我打电话似的。我钦佩地答话。

"对。要是你在核技术方面遇到什么问题，尽管问我好了。我是搞军事分析的，所以在武器情报方面应该也能提供一些帮助。我以NEST顾问的身分参与这次的行动，另外需要强调的是所有的协助都是无偿提供的。我绝对不会容忍任何核打击在我眼前发生，或是让那些不法之徒逍遥法外。我希望能和你为此而共同努力。"

"……你马上就说到正题了，是不是？"

"他们随时可能发射导弹。核打击是关系到每个人的事，我一向不习惯袖手旁观……可惜这次除了提供建议以外我根本帮不上别的忙。"

事情是明摆着的。Snake在阿拉斯加出生入死，我却舒舒服服地待在安全的家里，只需要在无线电前边动动嘴。

Snake的语气变得温和起来。"这看上去可能算不了什么，但已经足够了。没有人要求你也到这儿来参加作战。那是我的工作……不管怎么说，娜斯塔夏，我很期待你的帮助。"

他的声音里有种奇异的能使人安心的力量，那是一个让人信赖的声音。

"我也一样。"我回答说，同时暗自下了决心，一定要尽全力帮助他完成这次的任务。

"影子摩西的核武销毁基地是2002年建成的。目的是为了暂时存放等待销毁的核弹头……"我开始向Snake介绍基地的背景，所有他需要了解的情况。

就从我和Solid Snake这第一次短短的交流中，我开始明白他为什么会被称为"能让不可能变成可能"的人。面对这近乎无法克服的困难时所表现出的那种坚冰般的冷静和绝对的自信，突然让人觉得他一定能够完成这个危险的任务。他身上有种力量让我相信这一点。

我突然感到理查德正盯着我看。

"怎么了？"

"噢——你投入工作的时候整个人都显得容光焕发。我喜欢你这个样子。"

"容光焕发？怪了。你以前管这叫工作狂。记得你老是抱怨我缺乏吸引力。"

"光阴似箭，人的想法也是会变的。"

"你这不过是在怀旧。过不了多久你就又会觉得讨厌了。"

"也许是吧……"

理查德仍然看着我。

Solid Snake确实名不虚传。他巧妙地回避着敌人的巡逻，潜入了核武销毁基地，并且找到了DARPA局长唐纳德·安德森。在任务的全过程中，我们通过注射进Snake体内的纳米计算机在无线电里监察着他的一切行动。也正是依靠这一渠道我才了解到了一件令人震惊的事实。

唐纳德·安德森——Solid Snake在一间单人囚室里找到了他——证实，恐怖分子确实拥有发射核弹的能力，而影子摩西岛其实是METAL GEAR的实战试验场。

METAL GEAR，听到这个名字让我感到一阵眩晕。这台号称终极兵器的核搭载步行战车能够从任何地形——山地、沼泽以至荒漠沙丘发动快速精确的核打击。它可以使原本被视为不可能的地点具备发动核打击的能力，令人防不胜防。因此分析家们早就预测，METAL GEAR的技术一旦实现，整个世界的战术地图必将要全面重写。

据推测，对这项终极武器技术的追求在上个世纪末南非的武装要塞国家天外天国就开始了，随后又转移到中亚的极端民族主义国家桑给巴尔。甚至有消息指出他们已经生产出了一台可工作的原型机，但事实是这种武器始终未能登上世界军事舞台，因为它被某特种部队派出的一名特工摧毁了。我所说的特种部队是猎狐犬部队，而那名特工的代号就是Solid Snake。我不禁想问Snake被卷入这次的事件到底是不是命运的奇特安排，不过我对理查德的为人太清楚了。他们召回Snake是因为他以往的战绩。不管到底是谁制定的这个计划，他肯定已经周密地考虑过了一切——越是明白这一点我心里就越发觉得反感了。

若干年前，我曾经采访过国防部的一名高级官员，并且在交谈中提到METAL GEAR的话题。当时他回应说美国对研制METAL GEAR一类没有什么兴趣（但他并不是站在官方立场承认METAL GEAR的存在——从纯技术层次出发，要是真的有这样的话）。随着苏联的解体，基于"确保相互毁灭"的理论而发展起来的核武储备已经没有存在的意义，核威慑的观点逐渐失去了原本的地位。他说，在当前"世界多极化及地区力量崛起"的趋势下，军方将优先发展巡航导弹以及由隐形轰炸机携带的杀伤力较弱的小型武器。

他接着又指出，METAL GEAR对恶劣地形的高度适应性使其很难被发现或摧毁。因此，对于那些无赖国家来说，它是最完美的核武系统。他深切地担心如果那些非民主国家获得METAL GEAR技术，必将打破军事力量的平衡，从而严重破坏世界秩序。这也是我自己的忧虑。

冷战的产物，核增殖带来的恶果——这就是METAL GEAR的本质。那么，为什么这种技术上先进、政治上过时的武器会在美国的国土上再次重现呢？是国防部想把上个世纪的核战略重新提上国家议程，还是因为这种新型的METAL GEAR和过往的METAL GEAR存在巨大的区别？

安德森所说的还不止于此。METAL GEAR的启动需要两组不同的密码，其中一组由安德森自己掌握，另一组则在ArmsTech总裁肯尼斯·贝克手上。猎狐犬部队叛军中一名代号"心理螳螂"的成员通过读心术使恐怖分子取得安德森了的密码，他担心贝克的密码也会泄露。

这样，恐怖分子就可以随时启动METAL GEAR并发射核导弹。最糟糕的情况终于变成了现实。

不过，安德森透露还有一个办法可以阻止核打击，肯尼斯手中还有一张能够输入密码中止导弹发射的应急钥匙卡。即使恐怖分子已经做好了发射核弹的准备，也可以用这张卡进行取消。

现在Snake惟一的希望就是找到这张钥匙卡。正当Snake准备带安德森离开牢房时，我们透过无线电听到了一阵骇人的惨叫。安德森突然痛苦地抓住了自己的胸口，我们还没有从最初的震惊中恢复过来，他就已经死了。在"发现"号上监察情况的娜奥米·亨特博士暂时性地把他的死因诊断为心肌梗塞。

Snake独自离开牢房去寻找肯尼斯·贝克，把唐纳德·安德森的尸体留在了身后。

"好了，这到底是怎么回事？"在确认了Snake的安全之后我立刻对理查德发出了质问。

"你知道是什么情况。影子摩西岛上正在举行METAL GEAR的实战演习，次世代特种部队也参与其中了。现在他们威胁要用METAL GEAR发动核打击。"

"我显然不知道具体的情况。"

"既然你非要这么说……"

我盯着理查德，但他根本不为所动。他很清楚我是不会放弃这次任务的。就算我真的想拒绝与他们合作，周围那一大群国防部的人也不会允许这种情况发生。我把眼睛闭上了一会儿，然后又谈起刚才发生的事件。

"安德森出什么事了？他是怎么死的？"

这一回，我从理查德的眼睛里看到了一丝反应。

"在我们这边很难说上来。娜奥米认为是心肌梗塞，不过——为防万一我把他的医疗记录调出来好了。"他转身离开了书房，大概是下命令去了。

从无线电那边传来的种种声音和响动听来，Snake正在基地内部寻找Kenneth贝克。

Snake在地下室找到了Arms Tech公司的总裁。肯尼思·贝克连同许多的C4炸弹一起被捆在了钢架上。在Snake解下贝克之前，他遇上了这个陷阱的设计者：猎狐犬部队成员员之一的奥塞罗特。似乎他在获悉Snake到达后就已预料到他会来营救贝克。

根据猎狐犬部队前基因治疗计划主管娜奥米

的情报，左轮奥塞罗特是前Spetznaz的成员，苏联解体后他曾先后进入OMON（内务部警察特种战斗突击队，又称黑色贝雷帽）以及从前克格勃分离出来的SVR（俄罗斯对外情报局），但由于不适应新政权而引退。在加入猎狐犬部队之前，他以佣兵的身分活跃于世界各个热点地区。人如其名，奥塞罗特是个技术高超的神枪手，而他最喜爱的武器就是左轮手枪。

通过无线电我们听到了Snake和奥塞罗特之间的枪战。奥塞罗特以一把老式的单动式陆军左轮对抗Snake的SOCOM手枪。第一把单动式陆军左轮生产于1873年，其中有少量至今仍在生产，但只用于满足收藏家和古董枪爱好者的需求，在实战中使用这种过时的武器是闻所未闻的。

但奥塞罗特似乎给这把老式手枪中注入了恶魔般的力量。他有意地向墙壁和地板射击，使反弹的子弹在Snake身边织起密集的火网，逐渐地把他包围在中间。我们只能静静地监听着这场战斗。然而，Snake耐心地躲避着子弹，抓住左轮手枪装弹时间较长的弱点发动反击，稳扎稳打地占据了上风。最后，正当Snake打算给奥塞罗特致命的一击时，突然响起了一声爆炸。

“我的手！”一秒钟后传来了奥塞罗特的惨叫，紧接着是更多的爆炸声。

“到底出了什么事？”理查德大声喊道。

负责处理Snake体内纳米计算机发回的数据的技术人员开始不停向他汇报。

“目前还不清楚，我发现在Snake、奥塞罗特和贝克以外还有另一个生命迹象。”

无线电里传来的爆炸声还在响着。

“来历不明的第四生命体弄倒了钢架，没有使用火器的迹象。不管那是什么，它正在快速移动！”技术人员激动地提高了声音。“它的速度完全超出了人类的极限。”

情况一片混乱。在金属倒塌的巨响中我分辨出了奥塞罗特的声音。

“隐形迷彩！看来某人的工作只完成了一半……至于你——我们走着瞧吧！”

听上去似乎奥塞罗特已经离开了，

爆炸接连不断，支架纷纷倒在地下。在一片倒塌声中，Snake面对某个人——我们估计那就是“第四生命体”——发出了疑问。

“你是谁？”

“和你一样……没有名字。”

答话的声音不像人类，倒像是机器发出来的。金属化的音调里似乎有一种无法言表的痛苦。在他们对答的时候我们听到了贝克无力的呻吟。

“你这副强化骨骼——！？”

突然，那个“机器声音”的主人爆发出一阵野兽般的号叫。可怕的叫声使得我们面前的喇叭发出了噪音。我本能地捂上耳朵抵御这种疯狂的声音。

叫声持续了好一阵子，又极其突然的结束了。技术人员说话了，声音又细又低。

“——第四人消失了。”

这句话让我们从震骇中回过神来。

“能跟踪到他吗？”

“不行。他已经消失了，没留下一点痕迹。”

“尽量收集情报。”

“我已经把纳米计算机发回的数据分析完了。其中一种电磁波的波形很接近隐形迷彩的特征。”

“隐形迷彩和强化骨骼……”理查德喃喃自语，陷入了沉思。

“事情并不没有完全按计划进行，是吧？”我挖苦似的问了一句。

“这是容许之内的偏差。任务会照计划继续执行。”

有那么短短的一瞬间，他的眼神出卖了他内心的不安，但他很快就恢复了惯常的傲慢。“专心做你的工作就行了。”

Snake把刚才的“第四人”叫做“忍者”。我不禁开始猜测这个人的真正身分，以及他为什么会拥有那种超人的力量。

在遥远的影子摩西岛上，Snake试着把浑身颤抖的贝克扶了起来。我们听见Snake在问他核弹发射密码的事。贝克痛苦地承认，他已经把密码供出来了。他的一条手臂断了，软软地垂在身旁，这显然是奥塞罗特的杰作。

根据娜奥米·亨特提供情报所言，奥塞罗特在克格勃特种部队的时候曾经担任过特别审讯顾问。换句话说，他是刑讯逼供的专家。以一名未受过训练的平民来说，军火公司的总裁是不可能顶得住那些在Lubianka的监狱里发展起来的拷问技巧的。我们现在确认，恐怖分子已经掌握了发射核弹的两组密码。局势比以往任何时候都更令人绝望。

对Snake关于紧急钥匙卡的提问，贝克给出的答案回答几乎是同样残酷的。他把它交给了同囚室的一名女兵。我听见Snake低声说了一句：

“上校的侄女？”

“上校”大概是指的坎贝尔，Snake似乎知道一些我不知道的事。我偷偷向理查德瞥了一眼，他仍然是一副莫测高深的表情。他无疑早已知道坎贝尔的侄女也在影子摩西。

Snake在追问贝克，想知道除了取消发射密码之外还有没有办法可以阻止发射。贝克告诉他一个名字：海尔·艾默里奇博士。如果恐怖分子已经输入密码启动了发射程序，那唯一知道如何中止发射的人就只有这位METAL GEAR的主设计师了。

Snake答应去寻找艾默里奇，这时贝克递给他一张光盘。他说盘里包含了演习的所有数据。

什么演习数据？他说的一定是METAL GEAR的实战演习。我看到理查德突然扬起了眉毛。

贝克并不知道他的话在这个遥远的地方会引起如此强烈的反响，他继续说道：“用不着装作毫不知情。他们派你来就是为了取回这个。我们俩心里都有数。”

我更摸不着头脑了。如果他们确实是在影子摩西岛开发METAL GEAR的话，研究数据在ArmsTech公司实验室之外肯定还有其他备份。另外，为什么公司的总裁竟然会把演习的数据随身携带呢？有所怀疑的并不只有我一个人，Snake接过光盘时也显得心里没底。显然他和我一样，此前都不知道这张光盘的存在。

把光盘安全地交到Snake手中以后，贝克又恳求地对Snake说：

“你一定要阻止他们。这事要是捅了出去，AT和我非完蛋不可——”

“但METAL GEAR所使用的技术并不是什么秘密。”

“METAL GEAR的核心技术是这样，但是——”贝克的声音突然小了，脸色由于痛苦变得十分苍白，“噢，天哪，你对我干了些什么？……”

我们听见他一边喘息一边痛苦地咳嗽着。

“难道是……那玩意。国防部那群杂种……我明白了……你这狗娘——”

他想扑向Snake，但又一阵剧痛使他缩成了一团，他跌倒在地，手紧紧地抓住自己的胸口，断气了。他的死法简直就跟唐纳德·安德森一模一样，这当然逃不过Snake的眼睛。他马上联络坎贝尔。

“上校，给我听清楚，现在他也死了。”

Snake要他们作出解释，但坎贝尔和亨特博士都不能给出一个合理的说法。Snake非常不满，但坎贝尔叫Snake与他的侄女梅丽尔一块行动。现在阻止核打击惟一办法就是找到紧急取消钥匙，而钥匙正是在梅丽尔手上。Snake开始寻找化装成敌兵的梅丽尔。

肯尼思·贝克此前一直和DARPA局长唐纳德·安德森合作，依靠政府的所谓“影子预算”秘密进行新型METAL GEAR的开发。我后来作的调查表明，ArmsTech定期把数以万美元计算的资金划入一家公司的帐上，而安德森的妻子正是那家公司的顾问。而且ArmsTech对这家空壳公司的支付从好几年前就已经开始了。这里牵涉的总金额很难估算，但是毫无疑问，安德森收受的贿赂已经是一个天文数字。

即使是政府的“影子预算”也是有上限的。我记起了在安德森受贿之前几年的一件传闻，CNO（海军作战部部长）当时有一项机密计划，有流言说它和一种新型军舰的开发有关。到底是什么样的军舰始终无人得知，而在CNO突然身亡之后这个计划也随之终止。就在CNO死后，ArmsTech公司启动了METAL GEAR开发计划。用于CNO的开发计划的“影子预算”因他的死被释放出来；问题是，这笔钱是不是被转拨到METAL GEAR的开发上了呢？官方把CNO的死亡定性为自杀，但当时我就一直觉得这个说法有不少难以自圆其说之处。

不管这里面有什么内幕，安德森和贝克的死决不是一种偶然。安德森临死前提到了国防部，我能肯定事情并不是表面上这么简单。

“现在连贝克也死了，你要不要也查查他的医疗记录？”我问理查德。

“我会的。以防万一。”他看上去一点也不为所动，“其实这样也好，照顾这样一个断了胳膊的老头对Snake的任务可没什么帮助。”

“我看你一点儿也没变。”

“什么？”

“你那种无赖作风。你总是用这种冷漠的口气转移话题。我倒想知道你隐瞒了些什么？”

理查德转过身去，“什么也没有。我没什么好隐瞒的。”

在成功地联络上坎贝尔上校的侄女之后，Solid Snake决定在救出METAL GEAR的总工程师艾默里奇后与她会合。当Snake赶到实验室时，那个“忍者”正准备攻击艾默里奇博士。两人于是立刻展开了对决。

Snake和忍者赤手空拳的进行格斗，激烈的较量就像是他们之间的秘密对话。对在无线电这边的我们，这场战斗似乎永无休止，但是和上次一样，忍者在一声非人的号叫之后再次消失了，只留下了空气中震荡的回音。

这已经是我们第二次碰见忍者了，但我们对他依然是一无所知。Snake却从他们的战斗中发

现了一些端倪。他马上呼叫坎贝尔：

"灰狐——那忍者是灰狐。我百分之一百肯定。"

"不可能。他已经被你杀死了——在桑给巴尔那时。"我们听得出坎贝尔的声音也有点慌张。娜奥米·亨特突然插嘴。

"对，他应该已经死了，但实际上却不是这样。"

亨特博士告诉他们，她的前任克拉克博士在主持猎狐犬部队的基因治疗计划期间，曾进行过人体实验。实验品就是猎狐犬部队头号战士、部队中惟一拥有FOX头衔的人——灰狐。他在桑给巴尔之战中受了致命伤，随后从海路被运送回国。他那出众的体格和战斗技巧使得他成了基因改造和强化骨骼技术的理想实验品。他被列入了阵亡名单，却在实验室中活了下来。

我有点惊奇的注意到，这位平时极为冷静的遗传学家在叙述时的口气有点激动。但当Snake问她为什么不早点说出真相时，娜奥米只是简单地回答：

"因为这是机密。"

根据她手上的记录，那个实验品——灰狐——在两年前的一起实验室爆炸事故中已经死了。我转向理查德。

"是真的吗？"

"你问什么是真的？"

"实验室的爆炸事故。"

"是真的。爆炸的原因至今查不出来。克拉克博士在那次爆炸中丧生。事后找到的灰狐的残骸就只剩下强化骨骼的碎片。"

"这么说，知道事实真相却守口如瓶的人并不只娜奥米一个。"

"这是机密。"理查德照搬了娜奥米的话。

忍者离开后，Snake救出了艾默里奇博士。令人吃惊的是，这位工程师竟然不知道METAL GEAR是搭载核武器的战车，反而以为它是移动型战术导弹防御系统。连负责计划的总工程师本人也不知道METAL GEAR是一个攻击性武器，这真是太讽刺了。

艾默里奇博士发现自己被欺骗了，他决心以自己的专业知识帮助Snake毁掉REX。他告诉Snake，他的祖父曾经参与"曼哈顿计划"，并对此事愧疚终生。讽刺的是，艾默里奇的父亲正是在广岛被原子弹袭击的那天出生的。

艾默里奇"整整三代人——有时我真的认为艾默里奇家族受过诅咒，注定要与核武器扯上关系。"

我们从艾默里奇的声音中听出了他的痛悔之情。他感到很悲哀，原本研究技术只是为了拓展知识和改善人类的生活，结果却被用在了开发毁灭性武器上。

你可以说我冷酷，但我对他确实产生不了多少同情。研究科技不一定非要选择直接用于制造大规模杀伤性武器的核技术或生物技术。毕竟，忍者是基因和电子技术的产物，而这些技术本来应该用于治疗疾病而不是改造士兵。一名科学家对自己研究成果的实际应用不能抱有任何浪漫的想法。身为研究人员，他们必须预见可能的后果，并且对他们所开发的技术保持足够的使命感。我不知道艾默里奇博士会不会意识到这一点。

艾默里奇带上自己发明的隐形迷彩离开了实验室，依靠这项装备他可以轻易的避开恐怖分子的监视。完成这项营救任务后，Snake准备赶去和梅丽尔会合。

Snake现在的任务是与梅丽尔会面并用她手上的钥匙卡输入密码取消核弹发射。巧妙地战胜猎狐犬部队的心理专家"螳螂"之后，他将会向存放METAL GEAR的机库进发。

计划是完美的，梅丽尔在途中却遭到猎狐犬部队的神枪手Sniper Wolf的伏击。Snake试图救出梅丽尔，但连自己也被敌人抓住了。他在昏迷中被带到恐怖分子的指挥部，身上的所有装备都被缴获。幸运的是，敌人并未发现装在他内耳的通信机。我们听见恐怖分子在不省人事的Snake周围交谈着。通过他们的对话我们判断出核弹的发射已经准备就绪。理查德出人意料地指示手下辨认房间中的各名恐怖分子。我们在说话的声音中认出了Sniper Wolf、奥塞罗特，还有，这次叛乱的首领Liquid Snake本人。

我对Liquid Snake只有一点模糊的印象，而且这点印象也仅仅来自于任务开始时理查德给我的一份薄薄的文件。这个与Snake有着相同代号的人是在Snake退出后才加入猎狐犬部队的。他强大的战斗技巧令人生畏，并且很快坐上了猎狐犬部队实战部队指挥官的位置。他的真实姓名、出生地点以及其他信息都属于机密资料。文件中附了他的一张照片，看到这张照片时我简直控制不住自己的惊讶之情。

"照片没错，他就是Liquid Snake。"理查德猜着了我的心思。

"可是——他怎么会——"

照片中的人和Solid Snake完全一模一样。

"我也不知道。不过等他们会面之后，我们也许能有什么发现。"他的话很含糊，说话的声音却相当大。

现在，两个Snake——Solid和Liquid——终于见面了。但Liquid好像并没有什么话要说。

"好久不见了，兄弟。"说了这句话他就转身离开了，声音里充满了仇恨，又似乎在为他们的再次碰头而感到高兴。为什么会这样？他又为什么管Solid叫"兄弟"呢？我一点都不明白。直到后来我才找到了答案。

在这次短暂的会面之后，奥塞罗特久经考验的克格勃审讯技术正等待着Snake。奥塞罗特对于逼供的兴趣显然不大，他纯粹只是喜欢用各种手段折磨犯人。控制室里一片寂静，只听得见无线电那头Snake粗重的喘息声。从他的纳米计算机传回的心率和其他生理参数直观地显示出他正在忍受什么样的痛苦。而我们却只能提心吊胆地听着，等待着。

拷问结束以后，受尽折磨的Snake被关进了牢房。坎贝尔很快和他取得了联系，但Snake一碰上他的前指挥官就提出了好几个尖锐的问题。他已经知道了METAL GEAR是一个核弹发射系统，这一次，坎贝尔什么也没说。

"原来从一开始你就知道……"Snake愤怒地说。

坎贝尔依然沉默着。这等于是默认了

"你早应该告诉我的。"

"……对不起。"

"当小兵的用不着知道这些，对吗？你变了。"面对Snake的讽刺，坎贝尔没有辩解。

按照坎贝尔的说法，即使总统也只是在昨天才刚刚知道METAL GEAR REX计划的存在。使事情变得更复杂的是，按计划他应该在第二天与俄罗斯总统签署START3。

START3在START2的基础上对进一步削减核武器的问题作了补充。协议规定，美俄两国必须把战术弹道导弹削减大约2000枚到2500枚。这次历史性的签署是在长期和艰苦的努力后才得以达成的。更糟糕的是，如果美国正在开发新型核武器的事实被曝光，很可能会导致条约破裂。美国单方面破坏在反核扩散方面所作的承诺还可能引起国际风波。

政府显然有足够的理由去设法阻止事件泄露，同时大量迹象显示，恐怖分子也正是抓住了这件事在做文章。占据基地的时间以及他们订下的24小时的限期都表明了这一点。

坎贝尔继续说服Snake：

"Snake，你一定要阻止他们。"

"你找别人去吧。"

"你是我们唯一的希望。"

"那好，把那种新型核弹头的真相告诉我吧。"

"我已经说过了，我也不清楚。"

"我会信你才怪。"

"……"

"既然事态真的这么严重，你们为什么不肯接受他们的条件？把Big Boss的尸体交出来，反正不过是一具死尸罢了。"

"那样是不行的……"坎贝尔拼命抵挡着Snake连珠炮般的质问下。

"还有别的原因使你们不能接受他们的条件是吗？一个你没告诉过我的原因？"

坎贝尔默然。这时娜奥米插话了。

"总统已经通过了许多政策，严格限制在人类身上应用基因工程技术，他不能让公众知道军队使用了接受过基因强化的士兵。"

"真的只是这样吗？"

坎贝尔没有回答。

不久我就收到了Snake的呼叫。被俘，孤身一人在敌人的地盘，而任务的指挥官还在欺骗他——在这样的处境下，我还能对Snake说些什么呢？"被捕并不等于失败。坚持下去，不要放过任何脱身逃跑的机会。"

我很怀疑这些话从我这样一个毫无战斗经验的人的嘴里说出来到底有多大效果，但我也只能做到这些了。除了相信Snake的能力我们再没有任何选择。

关上无线电以后我才发现理查德正在打量着我。

"怎么？"

"你对这份工作非常的——热情。"

"你不喜欢？别忘了，这工作可是你逼我干的。"

"不是不喜欢，不过我承认我有点嫉妒了。"

"啊，还嫉妒来着。没错，我知道你就是这样子。"

理查德把目光转向一边。

"我这次是认真的，要是——算了，忘了这事把。"

他点了一支烟。烟是"吉士"牌的，和汉弗莱·鲍嘉的同一个牌子。

"你还是抽一个牌子的烟。"

"你知道的，我一旦真正喜欢上了什么东西就再也戒不掉了。烟、工作、女人——都这样。"他回答的时候并没有看着我。

拷问进行了一轮又一轮，惟一的目的就是为了让Snake屈服。每一次他都顶住了，但他的体力正在不断的消耗，无线电那头传来的声音也显得越来越是疲惫。

"娜奥米，跟我聊聊。我需要分散一下注意力。"

"你想听我说什么？"

"什么都行。"

"我并不怎么会找话题聊天。"

"那就谈谈你自己。"

"我自己？这可不太容易。"

"你有家人吗？"

"……这并不是个愉快的话题。"

"我就没有什么亲人——我想，过去曾经有一个人，他说他就是我的父亲。"

"那他现在呢？"

"死了。我亲手杀的。"

接下来坎贝尔说的话更让我吓了一跳。

"你是说Big Boss吧。"

"什么？Big Boss是你的——？"

"你当然不会知道。"坎贝尔向娜奥米谈起了往事。"那是6年前，在桑给巴尔。现在只有Snake和我知道这事了。"

"天哪——Big Boss真的是你父亲？"娜奥米似乎还是不大相信。

"他是那么说的。我知道的也就这些。"

"你明知他是你父亲却仍然杀了他？"

"是的。"

"为什么？"娜奥米问得很尖锐。Snake迟疑了一下才开口回答。

"因为他就希望这样。我也是。"

"但这依然是——弑父。"

"我知道。这也是我的噩梦……"我从来没听见过Snake的声音如此的有气无力。

"就因为这你才离开猎狐犬的吗？"

"也许吧。我承认我放逐可以让我好过些——在阿拉斯加，那是很容易的……"

一阵沉默之后娜奥米低声吐露了自己的身世：

"我自己也没有真正的亲人。我有个哥哥，是他供养我读完了大学。但他不是我的亲哥哥——年纪也比我大很多。"

"那他现在呢？"

娜奥米痛苦地回答。

"他已经死了……"

她的声音里透着深深的悲哀，或许，我觉得，还有一点别的什么。

"一个没有血缘关系的哥哥供养她完成了学业——我怎么没听说过，"理查德小声嘀咕。语气中带着怀疑，奇怪得很，还带着一丝恼怒。

我翻开娜奥米的个人简介。

娜奥米·亨特。198X年生于纽约。遗传学博士。读完博士学位后被招入了工业巨头ATGC公司，后来调到了加州的生物科技区。在她加入猎狐犬部队填补首席遗传学家的空缺前曾经领导过几个基因治疗计划。两岁时父母因车祸丧生。有一个哥哥，比她年长10岁，在海军陆战队服务，在她17岁时死于一起训练事故。

理查德想了一会，然后在本子草草写了些什么。他叫过一名手下，撕下那页纸递了给他。

"把这发给"发现"号的艇长。注意不要让坎贝尔知道。"

"你又在筹划什么了？"我知道就算我问理查德也不会说的。

在经受住了一次次的拷问后，Snake终于利用守卫疏忽逃出了牢房。被俘的梅丽尔现在处境如何？我们都不知道。

躲过敌人的大规模搜捕之后，Snake坚定地继续向METAL GEAR的机库前进。是什么力量在推动着他？对梅丽尔被俘的内疚和为她复仇的冲动？对任务的责任感？阻止核危机的强烈决心？这些似乎都不适用于Snake。他是个让人猜不透的家伙。然而我们什么都做不了，只能眼看着他一路奔跑、受伤流血，直至筋疲力尽。

成功打败路上伏击的Sniper Wolf后，Snake越来越接近METAL GEAR的机库了。这时火神渡鸦挡在了他的面前。这个手持一把战机用机炮的猎狐犬部队巨人是一位令人胆寒的敌手，但是Snake最终还是战胜了他。

受了重伤的渡鸦斜斜靠在墙上，他看着走过来的Snake说：

"有些种类的蛇并不是大自然的造物……我想你和头儿就是其中之一。去和他决斗吧，我想看看最后的结局。"垂死的渡鸦抛下了背着的弹药桶。

"我会给你一点提示。死在你面前的那个人并不是DARPA局长。他叫章鱼——是我们猎狐犬部队的成员之一。他是个易容高手……我想他可以瞒过任何一个人，除了死神。"

"他死了吗？"

渡鸦没有回答Snake的问题。Snake换了个方向。

"他干吗要这么费事？干吗要假冒安德森？"

渡鸦淡淡一笑。

"我的提示到此为止。剩下的谜要靠你自己去解开了。"

几分钟以后，火神渡鸦断了气。

理查德显得很懊恼。

"原来是这样。那帮人把我们都给耍了。"

"章鱼为什么要假冒安德森？"我问。

"我不知道。也许是想从Snake那儿弄到一些情报。"

"就是说他们早知道Snake要来？"

理查德并没有回答，只是捻熄了手中的香烟。他的脸上毫无表情，但我很清楚他在想些什么。

有内奸。

正当我和理查德交谈时，Snake收到了另一个呼叫。

"Snake，是我——"

"教官？"Snake应了一句。原来是米勒教官。

"我要跟你谈谈娜奥米·亨特的事。先把监听系统关掉——"

米勒刚刚说完，坎贝尔插了进来。

"亨特博士怎么了？"

米勒恼火地骂了一声，他显然不想让坎贝尔听到他准备要说的话。

"上校，娜奥米在吗？"Snake问。

"不在，她想小睡一会儿。"

"好吧……"

坎贝尔又把注意力转回到了米勒身上。

"关于娜奥米你有什么话要说？"

"那好吧，也许我们应该让上校也听听这事。"米勒让步了。

"说吧。"Snake催促道。

"上校，跟你在一起的并不是真正的娜奥米·亨特。"

"什么？"坎贝尔惊讶地提高了声音。米勒冷静地说了下去。

"确实有娜奥米·亨特这个人，或者说，确实有过这个人。但她已经在中东失踪了。这个冒牌货一定是用什么手段把她的证件弄到手的。"

的确，有很多办法可以获取并且盗用其他人的身份。但原来亨特博士竟然是假冒的——！

"那她到底是谁！"坎贝尔显然很焦急，但米勒依然保持着冰一般的冷静。

"很可能是个间谍。"

"间谍！"

"对——也许是被派来破坏这次行动的。"

"你说她也是恐怖分子的人？"坎贝尔的声音中充满了怀疑，但Snake也支持他以前的教官。

"上校，我也不愿意相信这件事。不过她本来就是在猎狐犬部队部队工作……"

"……所以就算她真的参与了叛乱，那也没什么好奇怪的。"坎贝尔慢慢地接过话头，就好像Snake的话使他的疑虑彻底明朗化了。

"要么她就是在为别的什么组织做事。"米勒又提出。

"别的组织——？不，不可能……"坎贝尔的声音低了下来。米勒开口了，语气十分冷酷。

"把她抓起来，上校。"

"什么！"

"很明显，娜奥米·亨特是我们的敌人。应该好好审问她，查清楚她有什么目的。"

"如果她真是他们的间谍，我们的麻烦可就大了……"坎贝尔喃喃地说。

米勒立刻听出了坎贝尔沉重的语气。

"你说什么，上校？"

"没，没什么……"坎贝尔试图掩饰自己。

"坎贝尔，你是不是让她接触了别的机密情报？"

"……"坎贝尔还是没吭声。米勒步步紧逼。

"DARPA局长和ArmsTech总裁的死跟这有关系吗？"

"瞧，我不明白你在These说什么。"

坎贝尔显然了解一些内情，不过他无疑不想让人知道那是怎么回事。或许是感觉到了这一点，米勒没有再追问下去。

"不管怎么说，继续让她参与行动也太危险了。"

"等、等一等。她是这个任务的关键人物。实际上，少了她这次行动就没法进行下去了。"坎贝尔一再地申明娜奥米对任务的重要性。我不禁怀

疑他是不是真的让她接触到了高度机密的情报。

对此 Snake 也在怀疑。

“还有事情瞒着我吗，上校？”

“给我一点时间。我会重新调查她的背景和行动的……”坎贝尔只能这样说了。

“那就快查。尽快搞清楚她想干什么。”米勒仍然不依不饶。

“……这个当然。”坎贝尔勉强地表示了赞成。

“我没有多少时间可以给你。”Snake咆哮着说。

“这是怎么回事？”我对理查德说，“米勒说的是真的吗？”

“实话说我也不知道。显然亨特博士过去有些事是我还不了解的。我会重新看一遍她的资料。”

理查德显得心烦意乱，这在他是很少见的。我突然觉得他与娜奥米之间可能有什么关系。

理查德点了一支烟，以比较镇定的语气接着说：“但如果米勒的话是真的，那问题就转移到他身上了。”

“为什么这么说？”

“他应该是待在阿拉斯加的小屋里。”

“听说是的。”

“那他又怎么能查出娜奥米那么多的事？——光靠他一个人，又是在那种偏僻荒凉的地方——何况连我们 DIA 都查不出她的真正身份！”理查德叫来一名手下，让他去调查米勒的行动。

“连你的自己人都要查吗？”那个特工刚刚走开，我就问道。

“你怎么知道他是自己人？”理查德朝空中喷出一口烟雾，反驳了我的话。

“这样说来你也不相信我罗？”

“是你不相信我才对。你从来就没相信过我。”他平静地说，顺手把烟蒂丢进了烟灰缸。

Snake终于到达了METAL GEAR仓库，那台五十英尺高的庞然大物就矗立在他的面前。但是由于METAL GEAR先进的复合装甲和Snake手中有限的火力，要在躲避敌方巡逻的同时摧毁METAL GEAR是不可能的。最有效的办法就是使用应急钥匙重新输入发射密码，以取消核弹的发射程序。

当Snake按部就班地寻找密码输入装置时，艾默里奇的呼叫来了。他告诉Snake他成功破解了贝克的加密文件。在文件中他搜集到了METAL GEAR及其搭载的新型核弹头的真实性能。

艾默里奇说，METAL GEAR是利用它那机体上安装的轨道炮来把弹道导弹射出大气层的。此后导弹会自动进行姿态调整，直到重新进入大气层并沿着预定的轨道击中目标。

我很清楚这一切意味着什么，这使我感到全身冰凉。

一般地说，弹道导弹从发射到爆炸可分为四个阶段。第一阶段是推进段，时间是从发射到离开大气层直至推进燃料耗尽。燃料耗尽以后，携带弹头的再入飞行器和弹体分离，这是第二阶段；第三阶段是惯性飞行段，在这个过程中再入飞行器会调整姿态准备重新进入大气层；在此之后弹头便沿着预定的轨道再次进入大气层并命中目标，这是最后一个阶段。

当前的导弹防御系统都是通过侦测推进阶段的助推火箭燃烧发现来袭的导弹的。而METAL GEAR则轨道炮代替了传统的火箭推进系统来完成加速过程。这样，现有的导弹防御系统就毫无用武之地了。

这门轨道炮的效能十分惊人，它的有效射程达3000英里，相当于一般的中程弹道导弹；50%的弹着点分布在目标周围170英尺的范围之内，足可与高性能的洲际弹道导弹匹敌。METAL GEAR征服所有地形的能力意味着轨道炮几乎可以从地球上任何一个地点发动隐蔽的核打击。

如此隐蔽的攻击使人们在受到攻击以后仍然无法探测到导弹的来源。既然无法确定攻击者的方位，“确保相互毁灭”（MAD）的核报复也变得毫无意义了。没有了MAD战略的威胁，现存的禁止在战争使用核武器的协议就成了一纸空文，世界也将会陷入混乱之中。

在知道真相以后 Snake 有很多问题要问坎贝尔。他也很清楚，在START3签署前夕，美国开发新型核武器的事实一旦曝光，一定会导致谈判破裂，美国也将陷入非常尴尬的境地。

“这件事你知道吗，上校？”

“我真的很抱歉，Snake。”

“你确实变了……”

“我不会再找借口……”

“Snake，你得再听听这个，”埃默里克博士插了话，他完全没有理会坎贝尔。

“这种新型导弹只通过了模拟测试。所以他们才举行了这次演习——以便取得实际数据来支持模拟测试的结论。”

“演习的进展如何？”Snake 问。埃默里克的回答令人泄气。“结果看来比他们预想的还好，但是我找遍了整个网络都没发现演习的数据。按说这么重要的数据一定会有备份，可我就是找不到。”

“数据在 Baker 给我的光盘上。”

“你是说盘还在你手上！”坎贝尔充满希望地叫道。

“不在，被奥塞罗特拿走了。”

奥塞罗特肯定是在 Snake 被俘的时候拿走光盘的。这是不是意味着奥塞罗特早就知道了训练数据的存在？

“情况不妙……”坎贝尔喃喃自语，陷入了沉思。

我瞪着理查德。

“你也知道这事，是吧？”

“知道什么？”

“关于这种新型核武器的技术。”

理查德耸了耸肩。

“如果我早告诉你，你还会肯合作吗？你一定会想方设法把它泄露给媒体。这只会迫使我们……”他没有再说下去。他会不会“为了维护国家安全”而杀掉我呢？差不多是这样吧，我想。在理查德的世界中，保护机密的重要性总是在人的生命之上。

但是现在，我已经知道了这个秘密。任务结束的时候会发生什么事呢？想到那些可能发生的情况，我的脊梁骨流过一股寒气。

理查德正在静静地享受吞云吐雾的乐趣。他带来的手下人实在太多，这么多的人在为他工作，我根本就没办法踏出这间屋子。

但是我也为自己留了一手，而且我绝对不会未经任何反抗就束手待毙。我看着自己的电脑。屏保已经激活了，黑色的屏幕上，各种几何图形正快速地飞来飞去。

我悄悄把 PDA 装进口袋，走进洗手间去发一些电子邮件。

理查德的一名手下拿着一张纸片匆匆走过来，理查德仔细地看了一遍。一番思考之后，他接通了坎贝尔的频率。

“有什么需要帮忙吗，艾姆斯少校？”坎贝尔的声音带着明显的敌意，但理查德没有注意。

“坎贝尔上校，我要你立即开始审讯娜奥米·亨特。”

“审讯她？你到底在说些什么？”坎贝尔尖锐地说。

“你也都听到了，亨特博士的背景有很多疑点。因此我派了一个人到你那儿去和她谈话，但她似乎不愿意合作。”理查德又点了一支香烟。

“可是她现在正在小睡。”坎贝尔坚持道。

“其实她并没有睡。”

“什么？”

“实际上她已经被我的手下监禁起来了。”

“你——你怎么可以这样！”坎贝尔愤怒地叫了起来。理查德不为所动。

“如果，正如米勒教官所说，娜奥米·亨特伪造了自己的身份并和敌方有勾结的话，情况就很严重了。我相信你也明白。”

“FOXDIE……”坎贝尔长叹一声。

FOXDIE？又是一个新名词。这次的任务就像洋葱，被一层又一层的秘密包裹着。

“她不肯对我的手下说出实情。但也许会对你说。你要查出她的真正身份和企图。”

“绝对不行。我不需要接受你的命令，并且我将马上释放 Hunter 博士。”

“你凭什么认为自己有这个权力？”理查德回答说，口中吐出一个烟圈。

长时间的沉默。

“你到底是什么人？”听得出坎贝尔正在竭力压制着自己的怒火。“DIA无权派人登上海军潜艇并囚禁他人。”

理查德没有回答。坎贝尔又说：

“不仅如此，整个任务没有一个件事是通过正常手续实行的，包括追使Snake和我合作的方式。这根本不是正式任务，对不对？还有谁能发起这样一个大规模的行动……”坎贝尔突然住了口，就像是被什么事情吓了一跳。“难道会是——爱国者？”他小声咕哝。

理查德完全无视于坎贝尔的爆发。

“我是谁真的那么重要吗？不管怎么样，你，还有你那宝贝侄女梅丽尔，你们的性命都在我手心里，我说得没错吧？”

这回轮到坎贝尔沉默了。我从来不曾怀疑坎贝尔是被迫参与这次任务的。他确实是在为他和他侄女的生命而奋斗。

“好好考虑清楚，上校，”我从未听过理查德的声音如此冷酷。

坎贝尔没有回答。

“Snake 没必要知道这些；我们现在需要他

的全力合作。你只要告诉他娜奥米是恐怖分子的间谍，在她给他们发电报时被当场抓获，这样就行了。"

"你想要我出卖朋友，让他一直被蒙在鼓里吗？"

"朋友？你是说Snake？"理查德冷笑，"你真认为他还会把你当朋友吗？"

他正好击中了痛处，坎贝尔说不出话来了。理查德咄咄逼人：

"你已经骗了他太多次了。"

"我根本不想这样，那是你逼着我干的！"坎贝尔吼了起来，可是理查德一点也不在乎他的愤怒。

"是的，但问题不在这里。说到底，你已经给他提供了太多错误的情报，传达了太多错误的指令。当然还有FOXDIE……"

我几乎能想象得出此时的坎贝尔咬牙切齿的神情。

"上校，你还有资格把自己当作Snake的朋友吗？"

坎贝尔无言以对。

"你只能和我们合作。明白吗？"

"明白了……"

通话结束了。

"'爱国者'是什么人？"

听见我的质问，理查德望向了别处。"你在说些什么？"

"别对我扯淡。"

他回过头来盯着我，眼神冷得像冰。

"你没必要知道这些。顺便说一句——也许你用不着我提醒——不要告诉Snake任何与他无关的事情。"

"万一我说了……？"理查德的沉默已经回答这个还没出口的问题。我在这件事里已经陷得太深了，突然感到处处危机四伏。

"任务完成之后你打算拿我怎么办？"

"不怎么办。"

"别以为我会相信你。"

理查德短促地笑了笑，笑容古怪而带着悲伤。

"我从来没抱过这种希望。"

与此同时，Snake正慢慢地接近发射密码的输入装置。就在这时，他收到了米勒的呼叫。

"Snake，我们得谈谈娜奥米·亨特的事。"

"上校已经在调查了。"

"把监视器关掉。"

"行了，关掉了。任务控制组不会听见的。你要告诉我什么事？"

Snake以为他已经切断了我们的监听，但我依然能听见他们所有的交谈。是无线电故障？我想不会。一定是有人做了手脚以便能够完全监控整个任务。我很清楚那个人是谁。

米勒教官却显然一无所知。

"对不起，可是我真的不想让上校听见。"

"到底是什么事？"Snake又问了一遍。

"我在国防部有个朋友。他告诉我DIA最近研制了一种新型的暗杀工具。"

我向理查德瞟了一眼，但他装作没注意到。

"暗杀工具？"Snake问道。

"Snake，你听说过'FOXDIE'这名字吗？"

我紧张起来了，又是这个词。先是理查德，然后是坎贝尔，现在轮到米勒了。

"似乎是一种能够攻击特定个体的病毒，我并不了解具体细节。"

坐在旁边的理查德依然面无表情。

"然后呢？你到底想说什么？"Snake稍微提高了声音，他对米勒的转弯抹角有点不耐烦了。

"实在是太相似了。"

"什么太相似了？"

"那两个人的死。ArmsTech的总裁和DARPA局长——或者应该说是章鱼。他们都死于某种类似心肌梗塞的症状，对吧？"

"是呀。"

"FOXDIE导致的死亡症状类似于心肌梗塞。"

隔了一会儿，Snake开口了。

"你是说那是娜奥米干的？"

"Snake，好好想想。娜奥米是不是给你注射过什么？"

"纳米计算机……"Snake嘀咕着。在任务之前Snake的确被注射了纳米计算机和防止体温过低的化合物。米勒认为里面还含有一种致命的病毒？

"有一点可以肯定：她是嫌疑最大的人。但我们对还不知道她究竟是出于什么目的和动机……"

"那上校呢……？"一阵长时间的沉默过后，Snake突然问道。若有所思的语气里充满了怀疑。

"我不知道。我想他还没有审问过她。"

"那好，我自己问他好了。"

Snake结束与米勒的通话后立刻联系了坎贝尔。

"上校，娜奥米的事有进展吗？"

"我——刚把她监禁起来了。"

"什么？"Snake怀疑地说。

"当时她正向阿拉斯加某处那边发送密码情报。我实在不想相信，不过她肯定是恐怖分子的同伙。"坎贝尔说话时显得很痛苦。

"你肯定吗？"

"基本上没有什么疑问。我们已经在审讯她了。"

"怎么审讯？"

"我不想用暴力，但现在我们手边就连硫喷妥钠都弄不到。"

"有什么发现就通知我一声。"Snake对内情显然一无所知。他结束了通讯。

我急切地想把事情的真相告诉他，但我很清楚理查德和他的人是绝不会允许这种事发生的。

尽管心中疑惑重重，Snake还是继续潜入METAL GEAR仓库的内部。当他就要到达密码输入设备所在的控制室时，Snake突然收到一个呼叫。

"Snake，听得见吗？我是娜奥米……"

"娜奥米！"Snake大吃一惊。"你怎么会……"

理查德紧张地向前倾着身子。

"我想办法找了另一部通信机。上校和其他人都不知道。"娜奥米迅速地轻声回答。

"娜奥米，上校说的是真的吗？"

"……是真的。但我以前告诉你的并不全是谎话。其中有些事是真的。"她声音里充满了悲哀。

"你究竟是谁？"

"我自己也不知道。我不知道自己的父母长什么样子，甚至不知道他们的名字。我现在用的名字和身分都是买回来的。还记得我说过我为什么对基因研究如此执着吗？那些话都是真的。"

"因为你想知道自己到底是谁。你是这么说的。"

"是的……我连自己是谁都不知道。我的种族、年龄……"

"娜奥米——"

娜奥米顿了一顿，接着又急促地说了下去：

"我是80年代在北罗德西亚被人收养的，我是个孤儿。"

"罗德西亚？是游击战争期间吗？"

"你也知道，津巴布韦曾经是英国的殖民地。那时后当地有相当多的印度血统的人口，也许我的肤色就是这样来的，但我就连这一点也不能肯定。"

"娜奥米，干吗这样在意自己的过去呢？了解现在的自己不就已经够了吗？"

"了解现在的自己？从来就没有人会了解我，我一直就这么孤零零的……"娜奥米用挑战般的口气说道。

"我一直都在寻找着自己。直到我遇见哥哥和他。"

"你哥哥？"

"是的。弗兰克·耶格。"

"你说什么？"Snake吓了一跳。

"当时他是一名儿童士兵。他在赞比西河边发现我时我已经快要饿死了，他把自己不多的一份口粮给了我。"

儿童士兵。在那些长年战乱的地区，儿童充当兵员参加战斗并不罕见，特别是在未成年人占人口比重较高的发展中国家。冷酷的政权能够将天真无邪的小孩调教成最凶狠残暴的士兵。他们用各种药物来麻痹孩子们天性中的恐惧感，然后再把他们派到战场的最前沿去战斗或者在布雷区执行侦察任务。

"没错，你一手毁掉的那个人就是我的哥哥。弗兰克·耶格。我惟一的亲人。"娜奥米平静地说。

"不可能——灰狐是你的哥哥？"Snake无法掩饰他的不安。

"我们一同度过了那段艰难的日子，他一直保护着我。他是我的一切。在这个世界上，只有他知道我的存在，也只有他能让我觉得我还是真正的'人'。"

"是灰狐把你带到了美国？"

"不，我们在莫桑比克遇见了——他。"

"他？"Snake似乎明白了什么，"你是说Big Boss？"

"是的，是他把我们带到了这里来，让我们得到了自由。但弗兰克跟着Big Boss回到了战场。等他再次回到我身边时，他已经——"娜奥米没有再说下去。深深的沉默表达了她内心郁积的愤怒以及无可弥补的失落感。

"我发誓一定要找到你。是你毁了我哥哥，又杀了我的恩人。所以我加入了猎狐犬部队。因为我知道在那里我总有一天会碰上你的。"

"现在，你终于如愿以偿了。"Snake似乎想

快点解决这件事。他无疑早已习惯于成为别人仇恨的对象。

"是的——我等了整整两年了。"

"就为了杀我？"

"一点没错，整整两年，这两年来我念念不忘的就是想杀了你。我渴望着复仇。简直像是恋爱一样。"

"你还恨我吗？"

"——我说不上来。"娜奥米的声音有点迟疑。"有些事我以前错怪了你。"

"是你杀了你的前任吗？就是那个用灰狐做试验品的遗传学家。"

"你是说克拉克博士？他是弗兰克杀的。我掩盖了事情的真相，好保护哥哥的安全。"

令人局促的沉默。

"那个忍者——灰狐——他是来杀我的吗？"

"我想不是。他到这儿来是为了和你决斗，而不是其他。一开始我也不理解，但现在我明白了。一场决战，这就是他生存的惟一目的。我想。"

"灰狐……"Snake喃喃的说，想起了那个曾经是他战友的人。

"娜奥米，我想问问，"隔了一会儿他说。

"FOXDIE的事，是吗？"她轻轻地说，声音里带着痛苦。"这是一种专门攻击特定对象的逆转录病毒。它首先感染寄主体内的巨噬细胞。FOXDIE经过特别基因工程设计，只会对特定的DNA构形起反应。"

"它能识别目标的DNA序列？"

"一旦确认目标FOXDIE就开始活动。利用被感染的巨噬细胞合成TNF－α[注]，"娜奥米回答问题时恢复了以往的冷静。[注：据MGS当为"TNF－ε"。不知何故。]

"那又会怎么样？"

"那是一种胞嘧啶——一种可以导致细胞死亡的多肽物质。TNF－α通过血液循环到达心脏，并与心肌细胞中的TNF受体结合。"

"然后引发心肌梗塞？"

"心肌细胞受到TNF的刺激会迅速凋亡。"

"凋亡——受损细胞的程序性死亡，"Snake低声自语。又是一阵使人窒息的沉默。

"娜奥米——"

"怎么？"

"你一定也把我列为暗杀目标了吧。"

娜奥米默然。

"我还有时间吗？"还是没有回答。

"娜奥米，你确实有杀我的权利，但我现在还不能死，我还有事情要做。"

"你听我说——决定使用FOXDIE的人并不是我，"娜奥米终于说了出来。"不是——你？"

"替你注射FoxDie其实是作战计划的一部分。我曾经想告诉你……"娜奥米停住了，但立刻又下定了决心把真相说出来。"我一直在欺骗自己。"

"娜奥米？"

"我真正要告诉你的是——Snake——我——"娜奥米困难地说着，这时，她身后突然响起了一个男人的大喊。

"不许动！到一边去！"

"不！"娜奥米尖叫着。她一定是被理查德的手下给发现了。透过无线电我听见了那边的扭打声。

"Snake……"娜奥米喘着气，然后再也听不见她的声音了。

"娜奥米！？"Snake叫道，但回答的却是坎贝尔。

"Snake，我不允许你在和娜奥米通话。"

"你说什么！"

"她已经不是这次任务的成员了！"

"你把她怎么了？为什么说对我注射FOXDIE是任务的一部分？上校，让她把话说完！"

"我不能这么做，Snake。她已经被捕了。"

"上校——你出卖了我！"我听得出Snake心中的愤怒。

"不要把精力花在那你无法改变的事情上，"坎贝尔似乎在尽量地压抑着自己的情绪。"阻止METAL GEAR的核打击才是你的首要任务。别忘了这一点。"

"真不敢相信娜奥米原来是灰狐一手养大的妹妹……"理查德嘀咕着。

"你不是该高兴吗？你总算知道她是谁了。"

"我没那个意思。"理查德的表情很复杂。

"她说决定使用FOXDIE并不是她。"我决定冒险试探一下他。

理查德什么都没有说，这让我知道了我想知道的一切。

"那个人是你，对不对？"

"是的……"他竟然这么坦白地承认了，使我大感意外。"FOXDIE是我负责的其中一项计划。"

"那娜奥米呢？"

"是个一流的科学家。当时FOXDIE的研究遇到了重大障碍，这时她主动提出要加入工作。她不知怎么的就了解到了我们正在物色一名遗传工程学家。她才加入不久，计划又开始突飞猛进了。"

理查德顿了一顿，又说："我就派她负责了整个开发工作。病毒最终制造成功时，她给它命名为FOXDIE。"

"我以为她所表现的是对工作的奉献精神，没想到那原来是对复仇的渴望。她不会放过这个机会的，绝对不会。"理查德沮丧地喃喃自语。

当我看到他表情时，我就明白了他和娜奥米之间的关系。

"你和她走到一起了，是吧？"

"她一直在利用我。"他干笑一声纠正了我的说法。这时，他的一名手下走了过来。一阵急切的低声交谈之后，理查德沉下了脸。

"出了什么事？"

"米勒教官不是真正的米勒教官。"理查德显然大受震动。

"什么？"

"我派去调查米勒的人刚刚有了回报。他发现米勒在阿拉斯加的家中被人杀害了。"

"那和我们联系的到底是谁？"没有人能回答出这个问题。

此时，在遥远的影子摩西岛，Snake已经成功避开敌人的防御系统并重新输入了发射密码。但是情况却有点不对头：就在密码被确认的同时，警报突然响了起来。"发射密码输入完毕，所有系统就绪。等待发射指令。"

Snake吃惊地看看四周。

"怎么会这样？我是要取消发射权限！"他叫道。这时通信机响起了，一个意想不到的人回答了他的问题。

"谢谢你，Snake。"是米勒——或者更准确的说，是那个冒名顶替了米勒的身分的人。"发射的准备终于完成了。现在已经没有任何事能够阻止METAL GEAR了。"

"教官，这到底怎么回事！"

"我对你表示衷心的感谢。你不但找到了钥匙，就连输入密码都帮我们办好了。"

"什么？"

"我们根本就没能把DARPA局长的密码搞到手。就算是螳螂的读心术也没能侵入他的大脑。而且我们还没来得及试试别的手段，奥赛罗特就在用刑的时候把他给弄死了……"

Snake震惊地听着这一切，"米勒"继续说了下去：

"你也明白，这样一来我们就没办法发射导弹了，哪怕是一次警告性的发射都做不到。我们的要求失去了后盾，现在我们等于是进退两难了。"

"教官，你究竟在说什么？"

"既然搞不到密码，我们只好另想办法。于是我们决定利用你来帮忙，Snake。"

"什么？"

"派章鱼假扮DARPA局长就是计划的一部分。我们想从你嘴里把套出点情报，但是——他却先死在了FOXDIE之下。"米勒"冷酷地说。

"你是说这一切都是你安排的？"Snake咬着牙问。"利用我替你们启动发射程序……"

恐怖分子嘲弄地大笑起来。

"你以为单凭你自己的能力就能做到这一点吗？好好想想清楚。"

"教官，那你呢？你是他们的间谍吗？"

前者自顾自地说了下去，就像完全没有听到Snake的问题似的。

"现在发射的一切准备都已经完成了。等他们尝到了新型核弹的厉害，白宫就只好乖乖地把疫苗交出来。那他们就再也拿我们没办法了，永远永远没办法了。"

"拿你们没办法？现在他们拿你有什么办法？"

"国防部成功地利用你实现了计划。就在电刑室那时……还蒙在鼓里的就只有你一个。不太好受，对吧，Snake？"他冷笑说。

"你到底是谁？"

"如果你能找到我，我就告诉你……是的，我会告诉你的——要是你能活着见到我的话。"

"你在哪儿？"

"就在附近，Snake。很近很近。"

坎贝尔突然插了进来。"Snake，那个人不是米勒！"

"你好吗坎贝尔，你来晚一步了。"假米勒嘲笑地说。

"我米勒教官家中发现了他的尸体。他已经死了至少三天。我们没能及时发现是因为我们和他有一段时间失去了联络。但美铃判断他的信号就来自基地内部。"

"这就是说……"

"你一直以来都在和我说话——"那人回答，"——Snake。"他的嗓音突然变了，我立刻认出了他是谁。Snake当然也认出来了。

"Liquid！"Snake中断了通话，冲出控制室门口。

当Snake来到METAL GEAR前面时

METAL GEAR已经启动了。当Liquid正要钻进驾驶舱的一瞬间，Snake大喝一声，举起SOCOM瞄准了他。

"Liquid！"

"你准备打死自己的亲兄弟吗？"Liquid一副懒洋洋的样子。

"你为什么要假扮米勒？"

"为了控制你嘛，还用说。"Liquid自在得就像是在聊天气。"挺灵的。你完全按照我们的意思去做了。"

他的下一句话说得更加尖刻。

"我敢说你那些国防部的主子们也是这么想的。"

"你为什么老是扯上他们？"

"你甚至从来没有怀疑过他们给你的命令，嗯，Snake？你身为战士的尊严哪儿去了？你已经沦落成他们的棋子啦。"Liquid叹息着。"所有这一切——阻止核打击，解救人质——不过都是些荒谬的借口。"

"借口？"Snake感到错愕。

"国防部只不过是想让你和我们接触。"Liquid解释，一边说一边欣赏着Snake的反应。"ArmsTech的总裁和章鱼就是这么死的。"

"不可能……"

"事实就是这样。他们的目的是有选择性地把我们杀死，然后收回METAL GEAR和基因战士的遗体。而你不过是国防部用来传播FOXDIE的工具罢了！"

Snake大为震惊。

"那么娜奥米——她原来是在为国防部工作？"

"他们是那么想的。不过看样子她并不像他们以为的那样听话。"

"什么意思？"

"国防部里有我的眼线。在这次任务之前娜奥米似乎擅自对病毒做了改变。但是没有人知道她的动机和目标。"听到这里我旁边的理查德似乎不耐烦地咕哝了一声。

"所以你就叫人逮捕了娜奥米是吗？想查出她做了些什么，为什么要那样做？"Snake质问。

"说得很好。让我失望的是她原来只是在搞什么无聊的复仇。但我们还不知道她对FOXDIE做了什么改动。"

Liquid沉默了一阵，然后又说：

"不过这也就够了。我已经在对华盛顿开出的清单里加上了FOXDIE疫苗一项。"

"FOXDIE有疫苗？"Snake惊讶地问。

"应该会有。但真正知情的也只有亨特自己了。再说，我其实也不一定非要搞到那玩意。"

"为什么？"

"你已经成功地潜入了基地。我们全部人都已经按照他们计划的那样感染了致命的病毒。章鱼和ArmsTech的总裁确实都死于FOXDIE。但是我和奥塞罗特——当然还有你——都没有任何受感染的迹象。"

"你是说FOXDIE的设计上有缺陷？"

"谁知道呢。总之，既然你没事，我也就用不着担心了。毕竟我们俩的基因是完全相同的。"

"这么说，我们是——"

"是的，双胞胎。但和一般的双胞胎不同，我们是基因复制的产物，是一个硬币的两面。'Les Enfants Terribles（魔童计划）'，"Liquid的声音因为愤怒而变得有点嘶哑。"你运气好，他们精选出Big Boss所有的优点注入了你的基因内。"

Snake默然不语。他的父亲，Big Boss，一直是他想要摆脱的过去，然而Liquid的话还没有完。

"而那些没用的东西，他们全都塞给了我。或者说，我就是一堆垃圾，是他们创造你以后剩下的废物。我存在的惟一理由就是为了制造你。"

"我怎么会是——他的精华？"

"是的，你是精华，而我只是糟粕。发现自己生来就只是一堆垃圾，你能理解那种感受吗！"Liquid的语气里的憎恨和愤怒让我们震动。Snake无言以对。

"不过……父亲毕竟还是选中了我。"Liquid慢慢地说道。

"所以你才对Big Boss那样死心塌地。出于一种扭曲的爱。"

"爱？那是恨，兄弟。他选中我是因为我天生就是个次品。现在终于轮到我来复仇了！"Liquid放声大笑，似乎是在嘲弄着Snake的困惑。

"你是不会明白的，像你这样一个杀死了自己父亲的人！你连我复仇的机会都夺走了。但是今天，我就要实现他一辈子都没能实现的梦想。我要超越他——我要毁灭他！"说完，Liquid就跳进了METAL GEAR的驾驶舱。Snake举起SOCOM连开数枪，但都打在METAL GEAR装甲上反弹了开来。

"妈的！"Snake咬牙切齿。Liquid在驾驶舱中大声嘲笑着他：

"Snake，你应该感到幸运才是。你将会死在全世界最伟大的兵器之下。这是你兄弟能送给你的最好的礼物。"

METAL GEAR开始活动了。一阵类似涡轮引擎的轰鸣的尖锐噪音在四壁间回荡着。Liquid的声音通过扩音器响彻了整个机库。

"我将会让你看看这台兵器的力量，而全世界很快也会明白这一点——21世纪将属于这头他们还不知道的恶魔！"

METAL GEAR像活物一样袭击着Snake。它那先进的复合装甲可以抵挡除HEAT（穿甲弹）以外几乎任何武器的威力。但艾默里克博士告诉Snake可以先设法击毁雷达罩下的传感器以争得生存的机会。

Snake一次次地进攻，但在超强火力和敏捷性的METAL GEAR面前，这场战斗实在太困难终于，METAL GEAR抬起一只脚猛地向Snake踩下。

"去死吧，Snske！"Liquid大喊。伴随着一声震耳欲聋的巨响，METAL GEAR的脚落了下来，然而Snake却还是逃过了这一击。就在METAL GEAR的大脚落下的一瞬间，一个人把他拉出了险境。

"快，快走！"这声音听来的如此的熟悉。

"灰狐！"Snake叫道。灰狐射出一道耀眼的电光击毁了REX的雷达。战车由于失去了目标而停顿一阵，Snake和忍者趁机躲到了别处。

"为什么，灰狐？你为什么要帮我？"

"现在的我已经是死神的囚徒，Snake。只有你能让我得到解脱……"灰狐回答道，他的声音是如此清晰。

"灰狐，不要再插手这事了。你得替娜奥米想想。她为了替你报仇已经不顾一切了……"

"娜奥米……"

"现在就只有你才能阻止她，"Snake劝道，然而灰狐的回答令人泄气。

"不，我不能……"

"为什么？"

"我就是杀害她父母的凶手。"灰狐的话震惊了Snake，"当时我还是个孩子，我硬不起心肠对她下手。我收养了她，因为只有这样才能减轻我的罪孽。我把她抚养成人，觉得这样可以让我的良心好过些，但她却给了我我不该得到的爱和尊敬——把我看作她的哥哥。"

"灰狐——"

"在别人看来我们似乎是幸福快乐的两兄妹，但每次当她望着我的眼睛，我都会感到害怕——我怕她会从我的眼里看见事情的真相。替我告诉她，告诉她是我夺去了她的家人，而不是你。"

战争的恐怖经历在许多儿童士兵心灵中留下了不可磨灭的精神创伤。灰狐的强迫心理不是没来由的。不论是收养被害人的孤儿或是一次次地追随Big Boss重返战场，都源于他童年时代留下的创伤。

"原来你们在这儿！"Liquid通过METAL GEAR的扩音器吼叫着。火神机炮密集的弹雨随即倾泻在Snake和灰狐身边。

"是时候该结束了。"灰狐叫道。"我来帮你拖住它！"

"灰狐！"Snake正要阻止他，灰狐早已一跃而出，疾速冲向METAL GEAR。我们都清楚地听见了METAL GEAR火神机炮发出的怒吼。

灰狐的强化骨骼使他拥有远超常人的敏捷反应，他在弹雨中穿梭，躲过了密集的炮火。但就在一瞬之间，他就被METAL GEAR的巨大的颚部抵在了墙上。

"Fox！"Snake的叫声在机库中回荡。

METAL GEAR继续向前推进，灰狐的强化骨骼发出了碎裂声。

"他这副骨头还能撑得了多久？嗯，Snake？你打算看着他死去是吗？"Liquid嘲笑道。但是他想错了，灰狐还没有死。

"被逼进绝路的狐狸是最危险的！"话音刚落，一道激光从灰狐的右臂射出，击毁了METAL GEAR的雷达。由于METAL GEAR的驾驶舱与外界完全隔绝，Liquid现在等于是什么都看不见了。

"看来你FOX的称号并不是白叫的，我的老战友。不过你马上就要完蛋了！"Liquid边说边打开了驾驶舱，准备用自己的眼睛和耳朵来结束战斗。接着我们就听到了一声巨响。灰狐被METAL GEAR踏在脚下了吗？强化骨骼在巨大的压力下吱嘎作响的声音证实着我的担心。与此同时，我们听到了灰狐断断续续的话声：

"终于……我终于可以离开这个世界了……就在你面前。在桑给巴尔之后我再也没能回到战场……我没有死……但也再没有真正地活过了。行尸走肉般地度过了一天又一天。但现在，这一切都要结束了……"

灰狐的声音越来越低了。

"Snake，我们决不是任何政客或军官们的工具！我这一生一直……在战斗……但至少我这是我自己的选择……再见了，Snake。"

一阵沉闷的碎裂声过后，灰狐的强化骨骼彻

底地崩溃了。

“灰狐！”Snake大喊。Liquid狂笑着说：“愚蠢的家伙。他一心求死，我算是成全他啦。”METAL GEAR把灰狐踩在了脚下。Liquid大声对Snake说：

“你懂了吗！你根本保护不了任何人，包括你自己在内！去死吧！”METAL GEAR的机炮再次发出了怒吼。但是由于传感器已经全部失灵，炮火的精确度大打折扣。

失去了他最好的朋友，Snake的怒火爆发了，他扛起毒刺导弹发射器瞄准暴露在驾驶座上的Liquid，导弹准确地击中了驾驶舱，即使是METAL GEAR复合装甲也无法抵挡这直接命中驾驶舱内部的一击，METAL GEAR的驾驶系统被完全破坏，失控的METAL GEAR东倒西歪地踉跄着，随着一声震耳欲聋的巨响倒在了地上。紧接着发生了猛烈的爆炸。

Snake被爆炸的冲击波震飞，重重地撞在机库的墙上失去了知觉。

Snake昏迷着，但他内耳的通信机还在工作，我们可以听到METAL GEAR的残骸还在不断发生较小的爆炸，火焰快速吞噬着泄漏的燃油。Snake还没有苏醒的迹象。

几分钟后，在这片混乱之中传来了一阵脚步声。脚步声正慢慢的靠近Snake。我们隐约听到有人在说话。

“Snake——咱们？事情还没完呢。”是Liquid的声音。

“Snake！”我冲通信机大喊着，但Snake没有反应。“我们就没办法把让他叫醒吗?”我问理查德，他摇了摇头。

Liquid走到Snake的身边，令我们吃惊的是，他竟然扛起Snake，他扛着Snake走向了倒在一边的METAL GEAR。我们一声不响地聆听着，但却是全然的无能为力，这是Snake自己的战斗；我们什么也忙也帮不了他。

Liquid攀到了METAL GEAR背上，粗暴地把Snake扔在地下。他似乎打算等他的对手恢复知觉。

“好了——”Liquid说道。Snake还没有苏醒。

“我知道你们听得见的。”Liquid显然是在对我们说话。

“你们以为FOXDIE计划很成功。放明白些吧。你们想靠那种玩意干掉我是行不通的，绝对行不通。”即使知道自己感染了致命的FOXDIE病毒，Liquid Snake并没有任何改变。这样的意志力令人钦佩。

“你不会知道——当我了解到你们的存在时我有多么兴奋。你们一次又一次的剥夺了我复仇的机会……”Liquid的声音里深深的仇恨令人战栗。“你们这帮——‘爱国者’！”

这时，Snake发出了一声呻吟。他快要恢复知觉了。

“他就要醒了。你们给我好好听着。等我解决掉这家伙以后，我就会来找你们的，我会用让死神都感到恶心的手段结束掉你们罪恶的生命……”

“我很期待。”理查德冷冷地说。

Snake又发出一声呻吟。他似乎醒过来了。

“还在睡懒觉，嗯？”Liquid的口气像在闲聊。

“Liquid——你还没死？”

“你杀不死我的，你这一辈子都办不到。”

“很抱歉你的革命计划全泡汤了。”Snake嘲笑道。

“你以为失去了METAL GEAR我就会放弃战斗吗？”Liquid一点也没有失去自信。

“你？战斗？”Snake反驳。“你到底有什么目的？”

“为了让战士——像你我这样的战士——主宰世界的时代再次到来，Snake。”

“那是Big Boss的幻想。”

“那是他的遗志！”听到这句话Liquid突然爆发了。“在冷战时期——在那个动荡的年代——世界需要我们。他们需要我们的力量，敬畏我们的力量。”

他沉默了下来，似乎在怀念那些逝去的日子。

“但现在，一切都变了。伪善和虚假的和平取代了战争。我们的天赋再无用武之地，因为这个世界已经不再需要我们，这个世界已经彻底抛弃了我们。对这一点你想必比任何人都清楚。”

Snake没有回答。我想Liquid的话也许说到了要害。

“那种新型核弹可以让我获得足够的资金，有了这些钱，我可以制造在更多的全球性恐怖事件。暴力会带来更多的暴力，这个自大的世界将再次陷入混乱之中，猜疑和冲突将会制造出更多的仇恨，我们的势力范围会变得越来越大。”

“只要有人类存在，战争就不会从这个世界上消失。”Snake争辩道。“没必要去制造更多的战争。”

“问题在于势力的均衡，”Liquid立刻回答。“父亲所追求的势力均衡……”

“这就是你的‘理由’？”

“对我来说这已经足够了，对你也是。”

“我可不想要那种世界，现在不想，将来也不想！”

Liquid嘲笑着Snake的顽抗。

“你撒谎。不然为什么你会在这儿？你被你的战友欺骗和出卖，却依然不肯放弃任务。什么？”

Snake回答不上来。

“我来告诉你为什么，”Liquid说了下去，“因为你喜欢这样。你喜欢刺激，也喜欢杀戮。”

“不，不是那样的！”Snake拼命想辩解，但Liquid打断了他的话。

“还不肯承认吗？今天你已经杀了我好多战友。”

“可那只是……”看着Snake狼狈的样子，Liquid轻蔑地笑了。

“每当你扣动扳机发出致命一击的时候你的脸上就充满了喜悦。”

“胡说！”

“没必要否认你体内的杀手本能。说到底，我们本来就是照这个样子制造出来的。”

“照这个样子——制造？”

Liquid说出了被称为“魔童计划”的秘密计划。

70年代，美国还没有从越南战争的恶梦中醒来，政府中某些要人制订了一个计划，准备人工制造出最完美的士兵。被这一计划选取作为遗传模板的人就是当时著名的雇佣兵Big Boss。然而Big Boss却因为在以前的战斗留下的旧伤丧失了生殖能力。于是计划决定提取他的体细胞进行克隆实验。结合使用当时的模拟克隆方法和超级试管婴儿技术来实现计划。

在超级试管婴儿的过程中，研究人员要把受精卵的细胞核置换成克隆对象的细胞核，然后小心地把受精卵切割成8个部分，以培养出8个相同的受精卵。然后把8个受精卵植入到某个人的子宫，经过一段时期后，再有意地中止其中6个胚胎的发育，以加强余下两个胚胎的成长。

“我们本来应该是八胞胎。”Liquid说。

“八胞胎……”Snake显然大为震惊

“在制造我们的过程中总共有六个兄弟被牺牲。我们在诞生之前就注定要带来死亡和毁灭。”

“这样就只剩下了我们两个。两个拥有完全相同的DNA的胚胎。但这时还要再作出一次牺牲。为了使其中一个胚胎能够表现出基因的所有潜能，另一个胚胎就必须贡献出优秀的部分。你就这样成了现在的你，靠着是对自己的兄弟们的杀害与掠夺！”

Liquid居高临下地看着惊讶的Snake笑了笑。

“不过，如果你认为你的兄弟只有我一个的话，那你就错了。”

“什么？”

“那些基因战士。他们也都是用我们父亲的DNA制造出来的。惟一的不同只是他们不如我们那样跟他一模一样。”Liquid接着又说出了一件惊人的事实。上世纪末结束的人类基因计划，“魔童计划”，以及对Big Boss的基因样本的深入研究，使研究人员发现了关于所谓“战士基因”的许多秘密。决定纪律性、主动性以及其他优良战术特质的独立基因被秘密地整合进了次世代特种部队士兵的遗传结构中。

“没错，你之前在基地里杀的那些士兵都是我们的兄弟。”

“那些基因战士——！”

“当然，都是些不完善的生物。被强行移植了Big Boss的一点基因片段而已。不过也都算是家人。他们也有着和我们相同的经历——因为他们也是付出昂贵的牺牲的后才制造出来的。”

“为什么这么说？”

“人体试验。”Liquid愤愤地哼了一声。

他说政府在1991年海湾战争爆发时就已经开始用“战士基因”对一般的士兵进行处理了。归国士兵中间原因不明的所谓“海湾战争综合症”就是那些基因疗法的副作用。

“就是说那些的‘海湾战争婴儿’也是……”Snake问，他完全惊呆了。

“没错，他们也同样是我们的兄弟姐妹。”

“那么次世代特种部队的出现表明试验最终成功了？”

“成功？”Liquid冷笑，“才怪呢。他们都是有缺陷的。我们全都一样。我们正逐渐走向灭绝的边缘。”

“你说什么？”

“你应该听说过生物学上的‘非对称理论’

吧？自然界的优势种群都有左右非对称的特征。只有那些失去了遗传多样性或是趋向灭绝的物种才会出现完全对称化的现象，基因士兵们就出现了这种情况。我们也逃不掉。”

Snake震惊地看着Liquid。

“从基因水平上说我们已经处在死亡的边缘了。问题是我们不知道这种衰亡会在什么时候开始，所以我才需要父亲的尸体，好找出问题的答案。”

“你是要我相信，”Snake问道，“你要Big Boss的尸体就是为了拯救你和基因士兵们？”

“在自然界，同一家族的成员间存在着激烈竞争，但他们总是会团结起来应付外来的威胁。知道为什么吗？”

Liquid等着Snake的回答，但后者一句话也没有说。

“因为他们体内都有着和你相同的基因，帮助他们也就等于增加了你的基因传给下一代的机会。这样的种群在自然选择中占有更大的优势。帮助同胞是生物出自遗传的天性。”

“这么说是你的基因命令你去拯救那些基因士兵罗？”Snake怀疑地问。Liquid回答得却十分虔诚。

“没有人能抗拒自己的基因所决定的命运。我们出生的惟一目的就是以或低劣或完美的形态再现父亲的DNA。我将会遵从我的命运——然后我还要超越这一切。我要打破与生俱来的宿命诅咒，所以我要杀了你，Solid Snake……”他说得很平静，但他的态度显然是十分认真的。

Liquid突然换了一种完全不同的语气。

“回头看看吧！”

“梅丽尔！?”Snake叫了出来。显然梅丽尔就躺在Snake身后。我想Liquid把Snake抓到METAL GEAR车顶之前就已经先把她带到这儿了。

“她还活着吗？”

“我可不清楚，不过在几小时前她还在呼吸。她在昏迷的时候还一遍遍的不断喊着你的名字，一次又一次。”Liquid冷冷地说。

“梅丽尔……”

“她可真傻，居然爱上了一个连名字都没有的男人。”

“我有名字的！”

“错了，你没有。我们既没有过去也没有将来。我们生来就是这样的！”Liquid大吼。“我们惟一拥有的只是来自Big Boss的基因！”

“放她走，Liquid！”

“我会放的，等我们的事情都解决以后。我们的时间已经不多了。”

“是因为FOXDIE？”

“不，我说的是国防部。看样子国防部知道METAL GEAR已经被摧毁之后已经作出了决定。他们甚至连BDA（战斗破坏程度判定）都用不着做了。你可以问问你的好上司坎贝尔。他很喜欢听别人说话，不是吗?

Snake接通了坎贝尔的频率。

“上校，听得见吗？”

“我在这儿。”

“国防部究竟想干什么？你最好告诉我，上校。”

“国防部长现在已经亲自出马了。他正乘坐预警机飞往阿拉斯加。”

“他来干吗？”

“指挥对基地的空袭。”坎贝尔苦涩地回答。

“什么？”

“这还不算最坏的消息。一架轰炸机已经从加利纳空军基地起飞，机上携带了B61–13钻地弹。”

“METAL GEAR已经被摧毁了。”Snake说，“国防部长不知道吗？？”

“他当然知道。但是由于娜奥米的背叛，他对FOXDIE病毒的效力已经完全失去了信心。你摧毁METAL GEAR之后，核打击的威胁已经消除，他将会动用一切手段来完全、彻底地掩盖事情的真相。”

“——用核弹把所有的证据连同知情人一起蒸发掉。”Snake愤怒地说。但坎贝尔接下来的话却有些出人意料。

“别担心，Sanke。我会设法拖延这次空袭的。”

“什么？”

“虽说我在这儿没有什么实权，但我名义上还是这次行动的指挥官。如果我下令推迟轰炸，应该可以扰乱整个指挥系统的运作。这应该可以为你争取到一些时间。趁这机会赶快逃出基地吧。”

理查德招来一名手下，向他小声地下达了命令。毫无疑问他是要逮捕坎贝尔了。

Snake和坎贝尔并不知道我们都在监听着他们的通话，他们继续交谈着。

“上校，你知道那样会有什么后果吗……？”

“没什么，Snake。但有件事我必须告诉你。这几个月以来国防部一直在秘密地对猎狐犬部队展开调查。他们故意在兵变当天把梅丽尔派往影子摩西——用她作为人质逼迫我合作。”

“那帮杂种——”

“你还是快走吧，Snake。”

“你真的决定要这样做吗，上校？你会失去所有的一切的。”

“我已经决定了。这是我能为你做的最起码的事。这是作为朋友的我能做的最起码的事了，我不想失去你这个朋友。”

“上校——”

“好了，我这就下令中止空袭。事已至此，不能再犹豫了……你们想干什么？”

坎贝尔喘息着。看来理查德的手下正企图制服他。无线电里能听清的只有枪声和一片嘈杂。在这场生死较量中我再次成了看客。

美玲突然抢过麦克风大喊了起来。

“Snake！！”

“美玲，上校他怎么了？”

“我简直不敢相信……”

“告诉我到底出什么事了！”

“Snake！上校他——”话没说完，美玲的声音中断了。然后响起了一个男人陌生的声音。

“我是国防部长吉姆·豪斯曼。罗依·坎贝尔已经被解职了。”

“让我和上校把话说完！！”

“他因犯有危害国家安全的罪行而被捕了。他将会受到叛国罪的起诉。”

“荒谬！”

“对，他确实很荒谬。他还真以为自己是这次行动的指挥官呢。”

“你！”Snake火冒三丈，豪斯曼却一副若无其事的样子：

“轰炸将会按原计划进行。至于剩下来的东西就交给大海帮我们处理吧。总统一定会很满意的。”

“是总统的命令？”

“我们的总统可是个大忙人。现在这次行动都我由说了算。”

“你要怎么向媒体解释这场对美国本土的核轰炸？”

“这你就放心吧，我们早就把故事编好了。一批恐怖分子占据了影子摩西基地，却不小心自己引爆了核导弹。”

“你打算杀光你把那些基因士兵全光吗？还有这里的研究人员？”

“唐纳德已经死了……”豪斯曼突然说，声音里带着真正的悲伤。

“听这口气你好像不想杀DARPA局长罗？”Snake问。

“他是我最好的朋友。”

“而剩下的倒霉鬼都跟你没关系，就让他们去死好了，是不是？”

“这就得看情况了。要是你把那张光盘交出来，也许还会有商量的余地。”

“什么光盘？”Snake故作不知，但豪斯曼也不是那么好对付的。

“METAL GEAR的全部演习数据！本来应该由唐纳德带回来的。”

“不在我手上……”

“嗯。这可真不走运。”豪斯曼冷静地说。“你们两个本来就是累赘。你们属于一个谁也不想再看见的年代，活在世上只会给国家抹黑。你是没机会逃出这座小岛的。趁空袭还没开始，你们就好好抓住这最后的时刻吧。——安息吧，你们这两个冷战时期的幽灵。”通话结束了。

“看来我们已经没有退路了。”我听见Liquid笑着向Snake走去。“在空袭开始之前把事情来个了断吧。”

Snake站了起来。

“你夺去了我所有的一切，”Liquid说。“现在我就要夺回那一切——我应得的权利——就在这里。”

两个Snake面对面地站着。最后的决战即将开始。

Snake和Liquid展开了激烈的徒手格斗。这时理查德却还有别的事情要办。他叫一名手下接通了无线电频道。

“你好，什么事？”

我惊讶地认出，理查德找的这个人竟然是国防部长吉姆·豪斯曼。

“空袭可不是明智的做法。”理查德的口气很不满。“出动隐形轰炸机投放核弹是行不通的，‘他们’不会喜欢这样。”

“只有这样才能毁灭证据。结果会证明我的决定是正确的。”

“不会有什么结果了。我已经中止了空袭行动。”

“你——你怎么敢——！”豪斯曼吼了起来，但突然又住口了，无疑是想到理查德背后的势力。

“那你打算怎么办？”他压抑着怒火问道。

"现在还有一个办法可以挽回局面。"

"——让我背黑锅？不可能！"豪斯曼气得发抖。

"你认为不可能？看来，自以为对这次行动有发言权的并不只是坎贝尔一个，部长阁下。"

"你胡说什么？"我听到无线电那头一阵骚乱。"喂，你们干什么！别碰我！"看来刚才坎贝尔被捕的场面又重演了一次。

"你有几条路可以走，"理查德有点怜悯似的说，"最后的结果全看你自己怎么选择。我建议你还是静静地退出公众的视线……"

"你会付出代价的，艾姆斯。我指上帝发誓……"豪斯曼一边咒骂一边徒劳地挣扎。

"就我个人来说，我是不会容忍粗暴的做法的。我很希望你也能这么想。"理查德中断了通话。

无线电监听系统还在工作着，扩音器里传来了影子摩西岛上Liquid垂死的叫声。

"看来事情就要圆满地结束了。"理查德喃喃的说。

理查德让全部手下都退了出去，书房里只剩下我们两个了。我通过无线电听见了Snake和梅丽尔的声音，看来Snake及时地救出了她。

"现在的问题是，我该拿你怎么办好呢？"理查德离开了监听系统。

这下终于该我上场了：我快步走到电脑前面。

"这台电脑已经记录了任务过程中在这间书房里发生的一切，并把全部数据都传送到了一个很远的地方。在那儿数据会马上被备份到光盘上。"

我可不是虚言恫吓。这套系统跟通常的实时远程会议系统是一样的原理，只是比较隐蔽一些。因为工作关系，我经常要和那些难缠的黑市军火商和走私放射性物质的黑手党人打交道，这种保安措施是必不可少的。

"我已经跟那一头的资料管理员发了消息。如果他在一段时间无法和我取得联系，他就会把光盘交给媒体。"那就是我先前用PDA发出去的那封电子邮件。

"要是我有什么不测，光盘的内容就会向全世界曝光。"

可是理查德一点儿也不着急。看着他泰然自若地点着一支烟，我开始感到恐惧了。

"你说的是这张光盘吗？"他从西服的内袋中掏出一张闪闪发亮的光盘，把盘插进了光驱。鼠标点了几下之后，文件开始播放了。我惊骇地死死盯着屏幕上稍微有点杂讯的影像，在寂静的书房里，伴音显得格外响亮。

"你应该很快就可以听到他的声音了。知道怎么使用无线电吧？"理查德的声音在回放时有些刺耳，但这无疑正是我秘密收集发送出去的数据。

"你怎么……？"

"你太小看我了。"理查德退出那张光盘，把它又装回自己的口袋。"从任务一开始，这间房子里的一切都在我们的监视之下，书房里所有的东西都逃不过我的眼睛——包括电子信号。你在洗手间发出的邮件根本没能到达目的地。"

他确实完全把我给看透了。我感到身子发软。游戏结束了。

"就算你能把光盘的内容公诸于众，也同样不能保证你的人身安全。没有人会相信你的这番阴谋理论，至少在我们的压力之下。"

"你的手下人一定会保证这一点的，我相信。"

理查德没有回答，他摁熄了手中的烟，右手揣进了怀里。在一身剪裁考究的西服下面，那个位置有什么东西鼓鼓囊囊的。我知道他的枪就藏在那儿。

冷汗顺着我的脊背往下流。我慢慢地后退着，甚至没发觉自己已经退到了墙边。我无路可逃了。

"你真的要杀我吗？"我的声音抑制不住地颤抖。

"你应该知道答案是什么。"他轻声说，直直地看着我的眼睛。

接着他的手就从怀里抽了出来，我本能地闭上了眼睛。

时间像是过了很久很久，但我意料中的枪声和疼痛并没有降临。我小心翼翼地睁开双眼，看清了他手上拿着的东西。那并不是手枪，而是一张光盘。

"这是你想知道的关于FOXDIE的全部资料。"理查德走过来，把光盘放在我的手中。

"我说过了，记录下这间屋子里发生的一切并不能保证你的安全。那些都不是可靠的证据，只能算空口说白话罢了。他们很轻易的就可以把它说成是伪造的东西。"

"但FOXDIE的资料就不同了"他继续说，"这张光盘里记录了计划的全部细节。从起因到每一个有关人员的名字。只要有了这张盘，他们谁都不敢碰你。"

"为什么，理查德？"

他没有回答我的问题。

"你最好赶快离开这儿。你的车就停在外头。"

"那你呢？"

"你用不着担心我。"

"可是——"

"你已经不需要我了，娜斯塔夏。我还有自己的事情要办。"

"你为什么要这样做？"我又问了一遍。

"总有一天你会明白的。做你该做的事，好吗？"他突然把我紧紧地搂在怀里，低下头在我的唇上深深一吻。

然后他凑在我耳边轻声说："我一直想再吻你一次，再吻最后一次。"说完他温柔地放开了我。

"现在快走吧。赶快。"他凝重的语气让我只能照办。我点点头，迅速离开了书房。

这是我最后一次看见理查德·艾姆斯。

乘飞机离开加利福尼亚以后我就藏匿了起来。但是一直到现在，我都没有受到任何人的追杀。

影子摩西恐怖事件以METAL GEAR被摧毁和Liquid的死而告终。然而美国政府始终不肯承认这一事件。事件的死亡人员名单上包括了Liquid Snake、心理螳螂、Sniper Wolf、章鱼和渡鸦。虽然没有发现奥塞罗特的尸体，但他的个人档案已经关闭了，末段注上了"任务中失踪"的字样。猎狐犬部队事实上已经不再存在了。次世代特种部队的生还者被送到了新罕布什尔的的皮伊斯空军基地"接受训练"。据我所知，时至今日他们依然被囚禁在那里。

虽然政府一再否认使用过基因强化的超级士兵，但有关的传闻却一直不曾平息过。

DARPA局长唐纳德·安德森和ArmsTech的总裁肯尼斯·贝克的死导致了新型METAL GEAR开发计划的中止。METAL GEAR REX的主体是在艾默里奇的领导下研制完成的，但我在劳伦斯·利弗莫尔国家实验室的一位朋友透露，轨道炮核弹发射系统的性能并不理想，在轨道炮的命中精度上还存在不少重大的问题。贝克把光盘交给Snake以及豪斯曼苦苦追问光盘下落的原因无疑就在这里。现在演习的数据已经不知所踪，而METAL GEAR的开发计划也因此终止了。我开始梦想那种新型核武器系统再也不会在这个世界上出现。

影子摩西事件后一些日子，我听到了豪斯曼吞枪自杀的消息。他的自杀被归因于工作压力过大导致的短暂性精神崩溃。他的家人和下属都证实了这种说法，而对影子摩西的空袭命令也成了这位前国防部长精神状态不稳的证明之一。我想起任务最后豪斯曼所说的话，立刻明白了事情的真相。他拒绝承担事件的全部责任，结果为此付出了生命的代价。

我一直小心地保管着理查德给我的两张光盘——影子摩西事件的全过程和FOXDIE计划的详细纪录。在FOXDIE的资料中还包含了娜奥米关于她对病毒所作修改的细致分析。从中可以得知Snake确实是病毒的攻击目标之一，但病毒的潜伏期却被设成了随机数，就连娜奥米本人也不知道病毒会在什么时候发作。这也许是她所想到的最好的复仇方式——让Snake永远生活在死亡的阴影之中。

罗依·坎贝尔上校在国防部长被捕之后就获释了，再次恢复了他宁静的退休生活；

美玲也安全地退出了任务小组，重新回到了学术界；

艾默里奇博士被救出影子摩西岛之后离开了ArmsTech公司。没有人知道他确切的行踪，但有迹象显示他可能返回英国与家人团聚了。

Snake和梅丽尔也成功逃离了影子摩西岛。我不知道他们的下落，但衷心地希望那些正在秘密搜寻他们的人也和我一样找不到他们的踪迹。

而娜奥米·亨特在事件结束后遭到了拘留。三个星期之后，她在某基地接受聆讯期间成功逃脱，自此再无音信。有关官员对这一事件一直保持沉默，但在其他方面的调查获悉是有人把她从基地里救出去的。从那种戒备森严的地方成功地救人离开，我只知道一个人有这样的能耐。

最后就是关于理查德的情况。

我请人向DIA打听理查德·艾姆斯少校，但DIA的答复是局里并没有这样一个人。理查德一定是为我的安全和自由付出了极高的代价。那时候我就决定要自己知道的一切都公诸于众。

我这样做也许会使自己面临更多的危险，但我已绝不会再当一名袖手旁观的看客。眼看着Snake在影子摩西岛孤军奋战时那种无能为力的痛苦感觉警醒了我。而这一次，我决心要勇敢地站出来。这就是我的战场——把那座小岛上发生的真相告诉所有人。这是我作为一名生还者所能够做的，而这也是我不可推卸的责任。为此我将准备随时付出生命的代价。（全文完）

《纽约镜报》

《影子摩西的夜幕下：非官方真相》

作者：娜斯塔夏·罗曼兰科

评论：乔治·富兰克林

当代美国史上的一些话题直接而强烈地激发了我们的集体想象力，诸如“草丘”及“罗斯威尔”这类曾被国家刻意隐瞒的神秘事件一直为人们津津乐道。而藉由娜斯塔夏·罗曼兰科的这部新纪实文学作品，影子摩西——两年前一场核危机的事发地点——也加入了这一行列。

在官方历史记载中，阿拉斯加福克斯群岛前哨的一座核武销毁设施被某右翼激进组织占领，他们要求释放关押在联邦监狱中的组织成员，但这一要求并未得到满足，而事件在一支特种部队的介入下也很快得到了平息。然而本书作者指出这完全是一派胡言。罗曼兰科表示，她当时在核紧急搜索队担任顾问一职，并在书中对政府掩饰事实的手法进行了精密的解构。

根据作者所述，影子摩西岛实际上是美国陆军的绝密兵器——具备先进核打击能力的全地形两足步行战车——METAL GEAR REX的试验场。至于该基地被侵占一事，罗曼兰科声称这是美国军方属下一支名为“猎狐犬”的秘密特种部队，为夺取REX而发动的武装叛乱。

政府对应这次危机所采取的措施仅仅是派出了一名特工，一名仅知其代号为Solid Snake的前猎狐犬部队成员，前往影子摩西岛。他的潜入行动经由一个远程任务控制小组提供支援，小组成员包括有身分不明的坎贝尔上校、猎狐犬部队医疗主管娜奥米、雷达和电子专家美玲（据称是一名年仅十几岁的少女）及作者本人。潜入小岛之后，Snake与被囚禁的METAL GEAR原设计师埃默里奇联手，摧毁了这一大规模杀伤性武器。

罗曼兰科在书中披露的值得注意的角色还包括另一名猎狐犬部队成员、左轮枪高手“沙拉沙斯卡”，又称“左轮奥塞罗特”。书中最具争议的说法之一正是关于此人与一位名叫格鲁科维奇的俄罗斯上校领导的俄国私兵的勾结。

规模达千人、训练有素且拥有核武器，罗曼兰科向我们约略地勾勒出这支隐秘活动于美国边境的部队的阴沉形象。对政府阴谋论者及当代史研究员更具吸引力的是，她隐约地暗示整个事件一开始就是由美国政府内部某些势力所策划的。

美国军方和成为怀疑对象的各个联邦机构已经发表声明公开指责该书内容纯属捏造。然而，由于大量和作者论点相符的详细目击证言在网上不断涌现，政府的一再否认无形中进一步增加了这本书的名气。“影子摩西”对于消闲或严肃的阅读而言都是一部引人入胜的作品，它必将在读者当中引发一场持续多年的围绕事实真相的大规模争论。

摘自《纽约镜报》文学评论专栏“畅销书推介”。



Hungry for Some Snake?



09

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

文：MetalGearCN.com

《潜龙谍影》大辞典

人名辞典

原名	译名
Big Boss	
Solid Snake	
Liquid Snake	
Solidus Snake	
Jim Houseman	吉姆·豪斯曼
Otacon (Hal Emmerich)	海尔·艾默里奇
E.E (Emma Emmerich)	艾玛·艾默里奇
Raiden	雷电
Rose Mary	罗丝·玛丽
Naomi Hunter	娜奥米·亨特
MeiLing	美玲
Revolver Ocelot	左轮·奥塞罗特
Nastasha Romanenko	娜斯塔夏·罗曼兰科
Fortune	弗琼
Scott Dolph	斯科特·道夫
Sergei Gurlukovich	西格尔·格尔鲁科维奇

原名	译名
Olga Gurlukovich	奥尔加·格尔鲁科维奇
Vamp	梵普
Richard Ames	理查德·艾姆斯
Peter Stillman	皮特·斯特尔曼
Fatman	
Oldboy	
Chinaman	
MR.President	总统先生
Jonny Sasaki Schreder	佐佐木
Gray Fox	灰狐
J.Edgar Hoover	胡佛
Raven Vulcan	火神渡鸦
Sniper Wolf	狙击之狼
Psycho Mantis	心理螳螂
Octopus	章鱼
McDonell Miller	米勒教官

武器辞典

装备篇

Ration 军用口粮

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear；Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

战场上士兵使用的口粮是高浓缩食物，具备体积小，方便快捷的特点，提供给士兵所需要的能量。

口粮分好几个等级，其中D级最次，只包括几块巧克力而已，属于应急口粮；K级最高，内容最丰富，是提供给空军食用的。

Body armor 防弹衣

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

用防弹材料制成可以穿戴的衣物，以保护身体重要部位，减少枪击或弹片伤亡。现代防弹衣通常以多层凯夫勒(Kevlar)材料制成，可以挡住一般手枪子弹，如果要防护冲锋枪或步枪子弹，还要另外加上特制硬甲板。

双目望远镜

使用角色：Snake；Raiden；Ocelot

出现版本：Metal Gear；Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

固定倍率的望远镜是用"倍率×物镜口径(直径)"来表示，如7×35表示该种望远镜的倍率为7倍，物镜口径35毫米，10×50表示该种望远镜的倍率为10倍，物镜口径为50毫米；变倍望远镜是用"最低倍率－最高倍率x物镜口径（直径）"来表示，如8-25x25表示该种望远镜的最低倍率是8倍、最高倍率是25倍、口径是25mm。

望远镜的倍率是指的是将远方的物体'拉近'的倍率。比如说：放大率为10倍的望远镜，看100米远的景物就像是在10米面前看的一样清楚，看1000米远的景物就像是在100米外看的一样。"所以一架望远镜的倍率是指望远镜拉近物体的能力，如使用一具7倍的望远镜来观察物体，观察到的700米远的物体的效果和肉眼观察到的100米远的物体的效果是相似的。（当然，由于环境的影响效果要差一些）

口径是指望远镜物镜的直径。口径越大，观测视场、亮度就越大，有利于暗弱光线下的观测，但口径越大体积就越大，一般可根据需要在21-50mm之间选用。

视场是指在一定的距离内观察到的范围的大小。视场越大，观测的范围就越宽广越舒适，视场一般用千米处视界（可观测的宽度）和换算成角度来表示，一般来讲，口径越大，倍率越低，视场就越大，但更关键的还在于目镜组的设计。

Night-vision goggle 增倍夜视仪

使用角色：Snake；Raiden；

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



用于黑暗环境下观察，原理与望远镜完全不同，采用变像管、光电倍增管工作，全部为黄绿色成像，必须用电源工作，观察距离视不同条件在几十米到几百米内，由于工作在黑暗环境中及光电信号的多次转换、放大，因此清晰度不能和望远镜相比，白天不能使用，倍率一般不高。夜视仪为高科技器材，结构复杂价格昂贵。双目型夜视仪的优点在于两眼同时观测，灵敏度较高，舒适性较好，夜视效果优于同类型单目夜视仪。

Thermal goggle 红外夜视仪

使用角色：Snake；Raiden；

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



红外夜视仪是利用光电转换技术的军用夜视仪器，它分为主动式和被动式两种：前者用红外探照灯照射目标，接收反射的红外辐射形成图像；后者不发射红外线，依靠目标自身的红外辐射形成"热图像"，故又称为"热像仪"。

夜间可见光很微弱，但人眼看不见的红外线却很丰富。红外线视仪可以帮助人们在夜间进行观察、搜索、瞄准和驾驶车辆。尽管人们很早就发现了红外线，但受到红外元器件的限制，红外遥感技术发展很缓慢。直到1940年德国研制出硫化铅和几种红外透射材料后，才使红外遥感仪器的诞生成为可能。此后德国首先研制出主动式红外夜视仪等几种红外探测仪器，但它们都未能在第二次世界大战中实际使用。美国也在研制红外夜视仪，虽然试验成功的时间比德国晚，但却抢先将其投入实战应用。

主动式红外夜视仪具有成像清晰、制作简单等特点，但它的致命弱点是红外探照灯的红外光会被敌人的红外探测装置发现。60年代，美国首先研制出被动式的热像仪，它不发射红外光，不易被敌发现，并具有透过雾、雨等进行观察的能力。

Mine Detecter 探雷器

使用角色：Snake；Raiden；Fox

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

电子探雷器是利用电子仪器通过物理场等的变化来发现地雷的一种装备。形形色色的电子探雷器尽管工作原理和结构千差万别，但基本上都由探头、信号处理器和报警装备3大部分组成，按工作原理可分为以下6种。

在涡流中捉雷——利用金属的涡流效应穴实心导体在交流电场中会感应产生涡电流使导体发热雷探测地雷。这种探雷器能辐射出电磁场，当探头靠近金属壳或使用金属引信、电路等部件的地雷时便会受激产生涡流，涡电流又产生新的电磁场作用于探头，从而引起振荡器频率发生变化，使探雷器的报警装置——耳机中的声调改变，探雷手便可判断出是否有地雷。熟练的探雷手还能根据声调大小、变化特征辨别出是什么类型的地雷。

在染磁场中发现雷——利用铁磁体的染磁场探测地雷。因为存在于地球这个大磁场中，钢、铁等铁磁性物体便带有一定的磁性成为染磁体，其周围形成一个小磁场，磁场强度随距离而成梯度衰减。根据这一原理研制的探雷器探头大都呈棒状，棒的两端各有一个极为精密的磁敏探头。使用时，两个磁敏探头各测出所在点的磁场强度，输送到信号处理器，经电子线路处理变成声音信号显示出来。如果地下没有铁磁体——地雷，声调是稳定的；如果其中一个磁敏探头下面有地雷，声调就会发生变化。

在无线电波中寻找雷——利用金属再辐射雷达探雷。这种探雷器有一个发射无线电波的发射机和一个接收无线电波的接收机。发射机不断向四周发射高频无线电波，当无线电波碰到一般物体时，便以同样的频率反射回来，这时接收机就会拒绝接收这种空手而归的电波；而一旦无线电波碰到地雷上的金属部件或电子引信元器件，便会辐射出三次谐波，被接收机接收，显示出来，从而发现地雷。

在超声波中捕获雷——利用超声波探雷。这种探雷器宛如蝙蝠捕捉小飞虫。蝙蝠不是靠视觉和嗅觉，而是利用喉头不断发出频率20～100千赫的超声波穴人耳只能听到频率为20～2000赫的声音雷，当碰到前方的物体时，立即产生反射回波，传到蝙蝠的耳朵里，它便能知道前方有物体及其性质、大小和位置。根据这一原理，科学家发明了在水中探测舰艇等大型目标的声纳，而今在微电子技术的支持下，又研制出了可探测小个地雷的探雷器。据报道，在阿富汗的扫雷行动中就使用了这种新型探雷器。

在电介质中测出雷——利用不同物质的介电常数探雷。各种物质都有其特定的介电常数。例如，一般土壤的介电常数为4～40，梯恩梯炸药的介电常数为2.2～4，而金属的介电常数远远大于土壤等非导电体。所以，一旦土壤中埋设了地雷，其介电常数会显著改变。根据这一原理制造的探雷器，有的不仅能发现金属壳地雷，还能发现木壳、塑料壳地雷，甚至能探测出炸药。但是，这种探雷器常会因土壤中有石块、孔洞、弹片等异物而发出虚假信号。

在气味中嗅出雷——利用炸药挥发出的气味探雷。一般的雷体中都装填有炸药，而炸药总会不断地向外扩散微量气体，当探头吸收到这种异味气体时，便会发出警报，发现地雷。美国研制的MEL44型炸药探测器据称囊括了现有探雷器的优点，既可用于探雷，又是反恐怖、缉私缉毒的好侦察装备。英国研制的一种炸药探测器能发现一微克的挥发性炸药，而对香烟、香水等散发的气体无动于衷。

高技术的发展特别是计算机技术的普遍应用使电子探雷不再单靠耳机的声音来辨别真假信号。数字式和电视荧屏式的显示装置已使探雷精度和速度大为提高。

Gas Mask 防毒面具

使用角色：Snake；Mantis

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



第一次世界大战期间，德军曾与英法联军为争夺比利时伊珀尔地区展开激战，双方对峙半年之久。当时德军为了打破欧洲战场长期僵持的局面，第一次使用了化学毒剂。他们在阵地前沿设置了5730个装有氯液的钢瓶，选择好向英法联军阵地的顺风方向打开了瓶盖，把180顿氯气释放出去，致使英法联军1万余人中毒，5000多人丧命，甚至防线一带的禽兽也大都中毒。这里的野猪却在毒气中幸存下来。这件事引起生物学家的极大兴趣。经过反复研究和试验，结果发现，猪在嗅到刺激性气味时，因受不住刺激便拼命用嘴巴拱地来躲避，它把土拱松后，便将长嘴巴插入松软的泥土之中。含有毒气的空气经过土壤颗粒过滤后，就变得无害了，所以野猪在毒气到来时幸免于难。当秘密被认识后，英国军事科学家们受到很大启示，他们便模仿猪嘴巴，用木炭颗粒做过滤层，很快制成了世界上第一批防毒面具。面具外形也是依照猪嘴的形状制成的，内装可以过滤毒气的材料。后来虽经多次改进，所采用的过滤材料更为先进可靠，吸附化学毒剂的本领更大，但是，酷似猪嘴的基本样式仍然保留到今天。

防毒面具分为过滤式和隔绝式两种，过滤式防毒面具主要由面罩、导气管、滤毒罐等组成。滤毒内装有滤烟层和活性炭。滤烟层由纸浆、棉花、毛绒、石棉等纤维物质制成，能阻挡毒烟、雾，放射性灰尘等毒剂。活性炭经氧化银：氧化铬、氧化铜等化学物质浸渍过，不仅具有强吸附毒气分子的作用，而且有催化作用，使毒气分子与空气及化合物中的氧发生化学反应·转化为无毒物质。隔绝式防毒面具中，有一种化学生氧式防毒面具。它主要由面罩、生氧罐、呼吸气管等组成。使用时，人员呼出的气体经呼气管进入生氧罐，其中的水汽被吸收，二氧化碳则与罐中的过氧化钾和过氧化钠反应，释放出的氧气沿吸气管进入面罩。

手枪篇

Socom 手枪

角色：Snake

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid2



MK23是HK公司根据美国特种作战突击队（USSOCOM）的需求，以USP45手枪为基础研制的进攻型手枪。其正式名称为"美国MK23型SOCOM 45in半自动手枪"，目前已成为美军各特种部队的制式装备了。

1990年2月，美军制定了特种部队用进攻型手枪武器系统（OHWS）的开发计划，并在10月由海军向有开发能力的厂家提出军方对名为SOCOM手枪的性能要求，原计划于1992年3月进行第一次比较试验，1993年1月进行第二次比较试验，选定后在1993年12月开始9000支的批量生产。但由于海湾战争的爆发，整个计划被推迟。1991年8月才选定了Colt和HK这两家公司进行竞投，然后到1994年1月才通过比较试验选定了HK公司的样枪，经过进一步改进后，1995年11月，美国海军与HK公司签定批量生产合同，其后，由于压缩军费，手枪的订货量又减少到7,500支，消声器和LAM的生产量则从3,900个减少到1,950个，整个订货的总价值为1,580万美元。（据HK公司的报道，整个订货的生产总费用为1,210万美元，而在历时3年的研制过程中，每年投入的研究费用为700万美元。）

1996年5月1月，MK23开始正式送交到特种部队手上，MK23成为继政府型M1911A1后第一支.45口径的军用手枪。1996年12月，民用版本的MK23开始出售，MK23民用型的售价为1,995美元，而且是限量生产。此外，还有谣传指HK公司以1,600元左右的价格向美国执法机构推销这种武器。

MK23是.45 USP的改进和大型化，整个系统还包括专用的消声器及激光瞄准模块LAM（Laser Aiming·Modules）。早期的HK SOCOM所用的消声器为HK公司研制的矩形消声器，最后改为圆柱形的湿式消声器。MK23的重量较大，即使不安装LAM和消声器，要单手射击仍不太方便。

虽然MK23与.45的USP很相似，但在结构上有很大差异。首先MK23比USP长，而且MK23露出一段带螺纹的枪管，便于安装消声器；USP的手动保险兼有击锤解脱杆作用，而MK23的手动保险和击锤解脱杆分离为两个独立部件；MK23的扳机护圈前方有一个带螺纹的小孔用于固定LAM。

USP 手枪

角色：Olga；Snake

出现版本：Metal Gear Solid 2



USP一开始只有9mm和.40S&W两种口径，虽然这两种型号相当受欢迎，但许多美国人始终对.45口径情有独钟，当年在美国军方选择发射9mm的伯莱达92F手枪作为制式手枪后，发射.45ACP（Automatic Colt Pistol）弹的M1911手枪系列仍在民间或各个军事部门和执法机构中广泛使用。所以HK公司便设计了发射.45ACP弹的USP，并于1995年5月推出市面。

由于发射的枪弹尺寸和威力都变大了，一些部件需要强化，而外形尺寸也有一些改变。为了不使握把变得过大导致难以握持，USP原来的塑料制弹匣改为钢制弹匣，容量12发，民用型的弹匣则为10发。许多原来USP的零件和附件仍可通用，如UTL等。

Berrata M92F 贝雷塔

角色：Raiden；Snake

出现版本：Metal Gear；Metal Gear Solid 2



BerrataM92F型手枪，是一种现代半自动手枪的代表性产品。钢制的滑槽及枪管，再加上轻合金（铝系合金）所制成的枪身，使得手枪的整体重量大为减轻。握柄内的弹匣，也采用了双排式弹匣的设计，因此而增加了子弹的装填数目。

此外，为了要增加第一发子弹的射击速度，M92F也配备了双动式的扳机系统。另外，该型手枪在设计上也充分注意到安全的要求，即使在枪管的弹膛内装填了弹药，手枪上的保险装置可让士兵们安心地携带着移动。

M92F原本是意大利治安当局为了应付日益恶化的城市游击战，所以才请求贝瑞塔公司代为设计这一型的手枪。至于M92F型手枪的原型，是意大利军队所使用的制式9mm×I9口径的贝瑞塔M951型手枪。M92F就是以这种M951型手枪作为基体，并附加上速射性能优异的双动式扳机及可增加子弹装填数量的双排式弹匣而制作完成。

在1975年，枪身侧附有手动保险装置的M92开始对外发售，之后于1976年，意大利警察要求在滑套上装置击锤管制卡榫，于是在1977年贝瑞塔M92S型手枪开始进入量产。1978年美国政府的Joint Service Small Arms Program（JSSAP）计划中，提出了M92S型手枪，于是在1979年，经过了一些小小的改良，在扳机护弓后方装置了按键式的弹匣管制卡榫后，于是完成了JSSAP中所使用的M92S1型手枪。而以M92S1型手枪作为基准，于1981年开始进入量产，也就是后来的M92SB型手枪。

美国政府的JSSAP计划，由于受到国内厂商的反弹以及政治上的压力，因此一直没有能够做出具体的结论，使得计划一直拖延到1984年。但是在1985年时，美国政府决定采用M92SBF型手枪（M92SB-Final version）来作为下一代美国官用制式手枪M9，因此产生了M9型手枪这个制式的名称。而贝瑞塔公司认为，M92SB-F这个名称稍嫌冗长，于是决定重新改用M92F的名称。

Desert Eagle 沙漠之鹰

角色：Meryl

出现版本：Metal Gear Solid



大威力的半自动手枪沙漠之鹰（Desert Eagle），很多人都知道是以色列军事工业公司（IMI）的产品，但其实它是美国人在20世纪80年代初设计的。1992年，由于美国政府对进口枪支进行限制，因此销往美国的沙漠之鹰就由IMI生产零部件，运往美国后由马格南公司进行组装和最后的加工。于是IMI将未经处理的半成品运往美国，由马格南公司进行镀铬、镀镍、镀金及抛光等表面处理，并对枪管及其它组件进行精加工后重新组装，这样就以"美国制造"的名义继续在美国市场上销售。

但实际上，沙漠之鹰并不是合适的战斗手枪。这支枪的概念源于美国人对大口径左轮手枪弹的迷恋。沙漠之鹰比普通手枪也重得多大得多，握把粗大，手小的射手不能单手握枪射击；而且枪太重，即使双手握枪也很难长时间瞄准与射击；尺寸太大，不便于隐蔽携带；而且后座力也大得多，很难进行快速射击。尽管销售商着力宣传它的大威力、高精度、远射程，足以一枪制敌，但有经验的射手都不会把它作为战斗手枪的首选。

沙漠之鹰的多边形枪管是精锻而成，标准枪为6英寸长（152.4mm），另外也有10英寸（254mm）的长枪管供选用。由于枪管是固定的，并在顶部设有瞄准镜安装导轨，因此可以方便地加上各类瞄准镜。套筒两侧均有保险机柄，左右手操作，弹匣是单排式的，不同口径型号的弹容量不同。握把是硬橡胶制成，但在马格南公司也可特别订制其它的握把。

沙漠之鹰与其它自动手枪相比的一个最大特点就是采用导气式开锁原理和枪机回转式闭锁，这是因为它发射的马格南左轮手枪弹的威力太大，一般大威力自动手枪所用的刚性闭锁原理根本无法承受。使用的是通常只在大型转轮手枪上才看得到的麦格农子弹。所谓麦格农，指的是比同口径的其它子弹更有威力的子弹，可以说是升级型。由于威力比较大，后座力较大，膛压也比较高，要更厚重的枪管及闭锁机构；一般半自动手枪使用后喷式或短后冲式的设计，在闭锁的强度上稍嫌不足，因此通常只有转轮手枪才使用麦格农子弹——最著名的例子就是在"《Dirty Harry》系列"电影中所出现的.44 Magnum转轮手枪。

Colt Single Action Army 柯尔特

角色：Ocelot

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



SAA-Single Action Army，口径：11.43mm，弹容：6发，长323mm，重1160g。该枪为柯尔特公司十九世纪中期生产的射击训练用枪，SA表示单动击发。由于使用老式长弹壳子弹，在反弹后依然有很强的速度。

游戏中Ocelot的爱枪，精于计算的老家伙和他的枪法一样狠毒，精确。他能以难以想象的速度在六发子弹内射中射程内任何移动或静止的多个目标。

Fn57 FN57 式

角色：Snake

出现版本：Metal Gear



5.7mm手枪脱离了大部分新一代手枪传统的俗套。但实际上，该枪还是借用了FN兵工厂的约翰·莫斯·勃朗宁1900型手枪的特点。作为一种装20发5.7×28mm枪弹的大威力手枪，无论在设计方面，还是在使用方面，它都是一种非常简单的武器，其简易性主要在研制套筒座和套筒过程中广泛采用高强度复合材料。武器的工作原理，为了减小武器的后坐，新式手枪减缓了枪机开膛，也就是使枪机延迟开膛。击发机构采用平移式击针，就像人们制造手枪不断采用复合材料套筒

座一样（如格洛克17手枪，CZI00手枪，史密斯·韦森西格玛手枪，美国柯尔特2000手枪等）。不过，击针在设计上有明显的改进。因此，新式手枪与常用的单动或双动方式不同，射击过程中，所有的枪弹击发都以同样的阻力和同样的扳机行程发射出膛。高强度复合材料套筒座前部的瞄具导轨是参照HK公司USP手枪设计的，所以，它适合安装像激光照准器之类的附件。枪弹击发后，燃烧气体同时产生双向的推力，一方面向后推套筒，另一方面向前推枪管。这时，枪骨向前碰击制动笋，同时制动笋受到前冲力的作用，又瞬时阻止套筒后坐。此后，在后推力的作用下，套筒将制动笋的两个凸耳压向套筒座内的两侧（制动笋上有附属回力弹簧）套筒和枪管共同后坐。由于枪管后坐不是主动的，因此，这种方式还不能称为枪管短后坐自动方式。在当今使用的手枪中，有两个被动式保险就足以能使使用者防止意外走火，一个是击针保险（防止武器跌落时偶发），另一个是扳机力保险（对射手自身防护）。常规手枪的扳机力大约是5Kg，这个数值在5.7mm手枪上有所降低，因为对于同时要取代单动或双动武器的5.7mm手枪来讲，5Kg扳机力似乎太大。降低5.7mm手枪扳机扣力是应那些潜在使用者要求进行的。弹匣也用高强度复合材料制作，因此，特别坚固耐用。20发5.7mm枪弹双排交错排列在弹匣内，很明显，弹匣占据了握把的整个空间，充分利用了握把的深度。5.7mm手枪省去了不少不必要的装置，开枪射击时，射手的动作就是瞄准和扣动扳机。这对于大多数要求使用精良武器的职业射手来说，是他们多年的要求。明确地说，由于拉杆平移运动使击针处于待发状态，很适应扳机的较长行程，这样，在手枪装满20发弹匣和膛内装一发弹的情况下，就解决了手枪不会偶发的问题。5.7mm手枪在手中运用自如，不必进行系列校正，只管拉套筒，瞄准，扣扳机即可。该枪与发射9mm派拉贝鲁姆弹的类似重量武器相比，后坐很小，比我们预想的还要小得多。射击时，没有GP手枪那种枪口既动现象，因此，一发弹射出后，即可迅速投入下一发弹的射击，其精度比常规手枪还要高。

M11 英格拉姆

角色：Fatman

出现版本：Metal Gear Solid 2



M11由美国著名轻武器设计师英格拉姆设计，采用自由枪机原理，开膛式击发，可安装消音器，无空仓挂机，体积小，重量轻，在特种部队中广泛使用该枪。

第二次世界大战后美国研制的第一枝冲锋枪是著名轻武器设计师戈登·英格莱姆设计的。此枪被命名为M6。从20世纪80年代初起，美国又陆续在此枪基础上开发出变型枪，使M6成为一个系列，9毫米M11英格莱姆微声冲锋枪就是其中之一。此系列有：警用型，发射9.65毫米的手枪弹；军用型，发射11.43毫米阿尔特手枪弹。该枪是当今比较先进的微声冲锋枪。

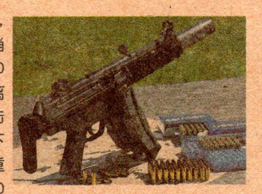
M11由机匣、枪管、枪机、枪托、消音器、弹匣等组成。枪全重3.27公斤，枪管长225毫米，有效射程150米。该枪采用自由枪机式自动方式，由30发交错排列的双排直形弹匣供弹，初速为250米/秒。从外形整体上看，此枪结构紧凑，表面平整无突出之处。枪口处装有一个两节嵌套式消音器，机匣为方形，分上下两部分：上机匣容纳枪管和枪机，下机匣容纳击发发射机构、保险机构和快慢机。拉机柄位于机匣上方，呈圆形。钢丝制枪托为伸缩式。小握把位于机匣中部，在机匣前端还有一个帆布把手，以确保射击的稳定性。此枪的消音功能非常好，射击时动静不大。

大型枪篇

MP5SD Mp5 无声自动手枪

角色：Snake

出现版本：Metal Gear Solid

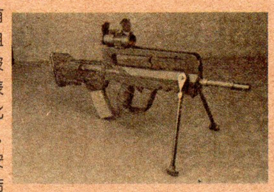


20世纪60年代末期，HK公司开始开发MP5SD，最初是为开发特种部队用的兵器而进行MP5配装消声器的研究，70年代初研制成功了MP5SD。MP5SD的消声器并不能完全消除枪声，但可以在一定距离上听不出枪声。由于反恐怖部队对恐怖分子的攻击作战方式是必须敌人在未觉察出攻击位置时，一下子攻入其中心部位，因此MP5SD一出现就受到的重视。和其它MP5所用的外接式消声器不同，MP5SD的消声器采用了不分解的结构，据HK公司的产品说明，积存在消声器内的碳残渣会随着继续发射的火药燃气从前端喷出，因而无需卸下清洗。MP5SD9mm冲锋枪是MP59mm冲锋枪的微声型枪，约于1975年研制成功。该枪共有MP5SD1式、MP5SD2式、MP5SD3式、MP5SD4式、MP5SD5式和MP5SD6式6种变型枪，形成了MP5SD系列微声冲锋枪。目前德国和其它许多国家的军队和警察装备有该枪。MP5SD系列微声冲锋枪结构紧凑，并装有各类瞄准具和消声器，具有良好的射击精度，是一种设计比较成功的冲锋枪。MP5系列冲锋枪均发射9mm帕拉贝鲁姆手枪弹，子弹不会立即致命，对于反恐怖部队的武力打击有非常好的效果。该系列冲锋枪的基本结构和工作原理与MP5A系列冲锋枪基本相同，主要不同之处是枪管稍短，且枪管上钻有30个直径为3mm的小孔，枪管外面套有40mm直径的消声筒。该消声筒有前、后两个气体膨胀室。射击时，一部分火药气体经枪管上小孔进入后膨胀室，然后再进入前膨胀室，最后从枪口部排出，从而使作用于弹头的气体压力减小，弹头初速低于亚音速，大大减小了武器射击时的声响。MP5SD1式有机匣后盖而无枪托，MP5SD2式为固定式枪托，MP5SD3式为伸缩式金属枪托，MP5SD4式、MP5SD5式和MP5SD6式分别在MP5SD1式、MP5SD2式和MP5SD3式上增设了3发点射控制机构。另外，后3种枪的握把外形与前3种枪略有不同。该系列冲锋枪都配有机械瞄准具、望远瞄准镜、光点投射器和像增强夜视瞄准具。机械瞄准具由固定式准星和带觇孔照门的翻转式表尺组成，射程装定为200m、300m和400m。游戏中出现mp5的条件是，新手才会知道。选择VE难度，开始就会装备一把非常实用的无声连发无限战术步枪对于刚上手的同学通过游戏了解剧情，是非常好的选择。

Famas

角色：Snake ；Liquid；士兵

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



由于采用无托结构，FAMAS全长只有757mm，但枪管却长488mm。由上下两个护木组成的整个枪体都是采用层压技术制造，就是在玻璃钢骨架上浇铸树脂，而钢制的零件都进行了表面磷化处理，轻合金制成的机匣则进行了阳极化处理。黑色塑料制的下护木联接着枪管和机匣，延伸至弹匣入口，板机机构和手枪形握把也是安装在下护木上，在弹匣入口前方，也这是无托结构的典型特征。握把上有三个手指凹槽，握把底部有一活门，握把内存放着一个装润滑液的塑料瓶。

上护木的外形非常独特，包括了方拱形提把和一个很轻的管状铝合金两脚架。机械瞄准具设在提把上，并由提把两侧的护板保护。片状准星装在圆柱形准星座上方，准星座用固定销固定在枪管上。准星罩上还有一个供夜间射击用的发光准星和一个供发射枪榴弹用的可卸式概略瞄准具。表尺装在一个位于复进簧套筒上方的圆柱形表尺座上，觇孔式照门由两块折叶板构成，表尺射程为300至500米，夜间射击时可以翻起有两个发光点的缺口式夜间照门。提把上还配有瞄准镜座，可以安装各种光学瞄准装置。

FAMAS的两脚架是为了提高射击的精度，脚架长度不可调整，底座为塑料，不用时折叠在上护木的两侧，使用时，只要将脚架旋出到最大的位置上就可以了，整个脚架的重量只有6盎斯。FAMAS有201mm和305mm两种膛线缠距的枪管，因此可以发射SS109或美国的M193两种5.56×45mm口径弹，不过发射SS109弹的枪管主要是仅出口用的。枪管由普通钢制做，没有镀铬，弹膛刻槽。枪管和护木之间没有隔热层，但距离比较大，靠空气流通达到散热的目的。在2分钟内射击300发弹后即使闭膛也不会引起枪弹自燃。FAMAS的枪管在发射15，000发弹的寿命期内仍然保持有很高的精确度。鸟笼形消焰器可作枪榴弹插座。

发射机组件包括击锤、扳机、单发阻铁、阻铁簧、3发点射控制机构和快慢机。金属制的板机护圈能向前旋转180°，以便寒冷条件下可以带很厚的手套射击。板机通过在机匣内右侧的长连杆连接到击锤机构，FAMAS的板机扣力很柔和，约为8至9磅扣力。FAMAS有两个快慢机柄，一个是一般的保险、单发、连发快慢机柄，另一个是点射控制柄，但位置设在枪托底部，用起来不是很方便。弹匣是直入式的。没有空仓挂机装置。弹匣容量为25发，坚硬的钢制弹匣体是直的，没有任何弯曲，除托弹板是塑料外，整个弹匣都是钢制的。

FAMAS采用闭锁待击，自动原理是延迟后座式，这个原理和H&K G3类似，事实上，FAMAS最初的原型甚至是用G3的刺刀，不过FAMAS的延迟枪机和G3的滚柱闭锁枪机完全不一样。FAMAS的枪机是直接取自法国AA52通用机枪的闭锁杠杆延迟枪机。

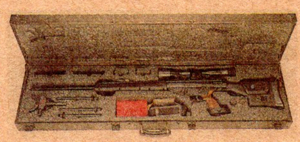
传统步枪的抛壳口都在机匣右侧，由于FAMAS采用无托结构，机匣位于贴腮处，因此设计师采用了抛壳口可变换左右位置的设计，以便左撇子射击时不会被滚烫烫的弹壳打到脸上。两个抛壳口是在塑料枪托上“切”出来的，由一块贴腮板遮盖住其中不使用的一个。如果射手要要将抛壳口改为左侧，这需要先拆出贴腮板，取出枪机体上方的止动销，退出机头，把抽壳钩从右边换到左边，再重新把枪机装上机匣，然后还要把贴腮板换到右边。如上所述，在野战条件下更换抛壳方向并不方便，而且一些小零件容易丢失。

FAMAS的准确性是相当不错的，在风力时速25英里的条件下射击100码靶，散布精度达3MOA。射击时后座力感觉相当低，但明显感觉到消焰器喷出的燃气，这是由于无托结构，枪口距离较近的缘故；也是因为这个原因，所以明显感觉到枪口噪声比较大。抛壳时，不管右边还是左边，空弹壳都会被抛得很高，可抛到10到20英尺远。FAMAS在水、泥、沙和灰尘条件下的可靠性测试中表现尚可，使用温度范围为-40° C到+51° C。另外，FAMAS的维护工序简单，而最特别的地方就是不需要专门的工具，只用一颗子弹即可在一分钟内将全枪分解成9个部分。

PSG-1

角色：Wolf；Snake

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



德国H&K厂的狙击枪基本上都是从G3突击步枪衍生出来的，现役的有G3SG/1、HK33-SG1（使用5.56mm NATO子弹）、以及最新的MSG-90（Militar Scharfschutzen Gewehr）。HK公司不仅想占领军用狙击武器市场，还想占领警用狙击武器市场。但G3/SG1不是最佳选择，因为它始终是按军用自动步枪要求设计的。而狙击手则需要一种高命中精度的专门武器，在较远距离上对付单个或数个目标。为此，HK公司在G3步枪的基础上开发出专门的狙击步枪PSG-1。PSG是德文“Prazisions sch ü tzen gewehr”的缩写，意思是精确射击步枪，号称是全世界最准确的半自动步枪，也是最贵的枪。

说它准确不是夸大，虽然它的基本结构和其它H&K步枪（G3、MP5）类似，都是用滚轮锁定、延迟后吹的枪机系统，但使用了加厚的重型枪管，所以全枪重量比较大。重枪管的主要是在射击时依靠枪管自身的重量减小枪管的振动，基于同样的目的，枪口部没有安装消焰器、制退器之类的任何枪口装置，大多数狙击步枪都有这样的设计。它的误差容许度要求非常严格，所有的零件都是近乎完美的组合。它的枪膛是4条膛线的多角型膛壁，弹头和枪管壁的摩擦减到最少，加上650mm长的枪管，会有较高的枪口初速，有利弹道平直度的延伸。有一个人体工学的手把，扳机可以调整，扣发压力只有1.5kg。枪托和贴腮片也可以调整，以配合射手的体型。另外它不使用一般的双脚架，

而是用一个特别的三脚架以求精确。PSG-1的握把为比赛步枪用的握把，塑料枪托的长度可调，枪托上的贴腮板高低可调，射手可以调节到最舒适的长度和高度。PSG-1的扳机力比G3轻得多，这也是狙击步枪的同通特性。另外PSG-1不像其它军用狙击步枪那样装有应急的机械瞄具，而只采用望远式瞄准镜。PSG-1可以选用两脚架或三脚架支撑射击，两脚架比较方便，但如果要求高精度，用三脚架会更稳定。HK公司原配的瞄准镜是Hendsoldt 6x42，它的标准瞄准镜稍差，只有6倍功率，不过任何符合NATO-STANAG2324规格的瞄准镜也都能装用，但一些用户会另外购买倍数更大的瞄准镜。另外它还有一个特别装置让枪机上膛闭锁时不发出声响，增加隐密性。出厂测试的时候，在300公尺距离每一支枪必需维持连续射出50发子弹都在8cm以内（相当于1MOA）。

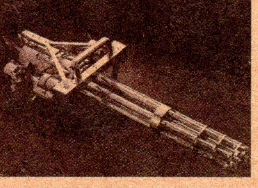
PSG-1虽然是一支精确的狙击枪，但在实用性方面却值得怀疑。在军用方面，它有几个严重缺点：价格太贵。大量配发到前线几乎是不可能。重量太重。它不连瞄准镜和三脚架就已经是8.1kg，狙击手在战场上携带使用非常不方便，怎么还能匍匐潜行？抛壳太远。它抛壳距离约在10公尺。半自动狙击枪的抛壳一向就是和手动枪机比较上的弱点，它的抛壳还这么远，不但容易暴露射手位置，弹壳的捡拾也成问题（不留任何踪迹在战场上对狙击手非常重要）。如果是警察或治安单位使用，也不经济。虽然没有重量和抛壳距离的考量，经济因素仍然存在。另外还有接战距离的问题：一般警察单位的狙击距离都在300公尺以下，使用一把长距离的狙击枪有点大才小用了；所以它的买主仅限于各国极少数顶尖的反恐怖份子单位。单价约10,000美元，加上两年后备零件和售后服务合同，没几个人买得起。

MINI Gun

角色 Raven

出现版本：Metal Gear Solid

1947年成立的美国空军，有鉴于二战时期轴心国战机所配备的火力大多优于P-51及P-47战机上的.50机枪。而P-38搭载的20mm机炮又有射速过低的问题因而要求研发新一代的空用机炮。1950年，美国通用电机公司在一项名为火神计划下开始为美国空军设计新型空用机炮，其基本设计源于19世纪的火炮先驱格林（Richard·Gatling）先生的多炮管概念但由于当时的冶金技术无法制造而通用电机便使用现代的高科技使其复活。第一具火神炮于1953年实施第一次试射，并装置在F-104战机上进行试飞。初期由于瓦斯废气发生泄漏而终止测试，直到F-104改良减压型炮舱才又恢复测试。



时至今日，除了60年代因空对空飞弹技术的突飞猛进而索性不使用机炮外（飞行员失去近战缠斗技能在越战时面对北越灵活可钻的MiG-17/21时吃足了苦头而后才又恢复机炮武装），M61机炮仍旧是最先进战机的固定武装，不论是70年代的F-15、F-16、F-18还是90年代的F-22都可以见到M61机炮。而我国空军的IDF则是使用轻量版的M61E2火神炮。

由于GE公司的武器部门被马丁·马瑞塔（Martin Marietta）公司收购，所以M-61机炮现称洛克希德·马丁（Lockheed-Martin）M61A1。

机炮结构：多管机炮的设计可增加射速以及延长炮管寿命。以6管旋转机炮为例，每根炮管在经过顶点时击发，之后则进行抛壳，给弹以及上膛等步骤且不断循环-经由旋转炮管至不同的位置而决定其步骤。这意味着其射速以其炮管数倍增，而每根炮管的射击数则仅是总射击数的1/6，其膛线磨损情况也维持着相同的比例而使用寿命则成反比。其高射速也造成了炮弹的巨大消耗量而必须装置较大的弹鼓。

M61A1火神炮射速可达每分钟6,000发

炮弹则是由弹炼连接至机炮，虽然在发展初期弹炼的运作相当可靠，但后来却因此弹炼的问题而使M-61机炮停役。原因是弹炼经常发生弯曲，断裂或是变形等情形，而导致卡弹的发生。发展新型弹炼的方案便快速的展开。在弹鼓里面，炮弹（弹头朝向中心）以螺旋方式存放并以弹炼连接至机炮。以F-104来说，击发后的空弹壳便予以回收。而弹炼则排出机外，两者都是以机炮的旋转提供动力。

大多数的M61A1是以飞机的液压动力驱动也有少数是以电力驱动。而使机炮全速运转的动力需要35马力，炮管则以逆时针旋转击发。炮管后的分离式炮膛内壁则有一道椭圆形的沟槽以容纳炮弹，而给弹器则与炮膛联动，当炮膛转子与炮管接合时进行击发及退壳等动作。

机炮的击发是由一个电子电路控制。当机炮每击发一枚炮弹便送出一个电子信号。直到松开板机停止射击为止，停止射击后，由于旋转的惯性使然会有5到9发的炮弹送入炮膛但不予击发亦无送出信号，这些炮弹最后也和空弹壳一般的予以回收。但无法再次上膛射击。储存管理系统SMS（Stores Management System）可计算每次击发的信号并以装载数扣除以计算出剩余弹数。然而，如上所述，有些炮弹并未送出电子信号所以每次停止射击后SMS便将未击发数预设为7发。但这并无法显示正确的弹药数。

在射击时，机炮大约费时0.3秒才能达到最高速，而停下来则需0.5秒。因此，0.3秒的延迟便可使飞行员错过最佳的射击点。而空军F-5E的通用汽车庞帝克（Pontiac）厂生产的M-39A2机炮其结构便像左轮手枪一般便没有这种问题，因为M-39A2机炮的炮膛转子可以迅速达到最高速。但以M-39A2的1，500rpm每秒25发的射速却远比不上M61A1的1，000rpm每秒100发的射速（头一秒因延迟所以降至70发）。而相同的射速只有F-100（M-39Ax4）可以比拟，但是所占据的重量及空间却远大于M61A1-所以M61A1相当适合装置在F-104紧致的机身里！

一枚炮弹的组成大致由铜制弹壳，一具电力触发底火和推进药粉，以及弹头等部分。当底火被以电力触发时火药便将弹头击出比起传统的撞针击发减少了许多机械结构。底火触发时便产生火花引燃推进药粉。药粉燃烧爆炸时，便产生高压气体将弹头推向炮管。而各种不同的20mm弹药其差异都在于其弹头。一般的弹头底部都有一凹陷使得底部较软在高压气体推进时可使弹头底部撑开而沿着炮管内的膛线旋转。弹头的旋转就跟陀螺效应一样可使弹头在飞行时保持稳定。弹头底部撑开还有助于防止推进瓦斯泄漏以减少能量的损失。

AK74u

角色：Raiden；轻装士兵；重装士兵

出现版本：Metal Gear Solid 2

AK74式是前苏联70年代中期装备部队的5.45毫米的小口径突击步枪，他出自著名的卡拉什尼柯夫设计师之手，堪与美国M16系列5.56毫米步枪相提并论与媲美。该枪服役了近20年，成系列发展，目前仍是最优秀的突击步枪。



AK74式5.45毫米突击步枪是基本型，是在AKM7.62毫米步枪的基础上改进的，沿袭了可靠的导气式自动机构，在不降低性能的前提下，口径缩小到5.45毫米。为此，枪管、枪机、拉毂沟、弹匣、导气箍等都作了相应改进。最引人注目的是枪口的制退器，能起到制退、消焰与减震的作用，使其连发射击精度比AKM提高了60%左右，战斗效能提高了一倍半。AK74式5.45毫米突击步枪枪长930毫米，枪重3.6公斤（带空弹匣）。为便于携行和夜战，变型AKC74带有折叠枪托，枪托折后长700毫米。该枪初速900米/秒，战斗射速40-100发/分，弹匣容量30发，有效射程400米。

AK74U短步枪是在AKC74步枪基础上缩短设计的，枪管较短，外形小，全枪重量较轻，非常便于携带，适合炮兵、驾驶员等作为自卫武器使用。由于枪管减短，枪口处装了一个消焰/气体膨胀室装置，使未充分燃烧的火药气体得到膨胀，以降低枪口焰。该枪发射机构中没有击锤延迟机构，火力密度较大。瞄准具为简单的两位置翻转瞄准具，对应瞄准距离为350米、400-500米，有效射程为250米，该枪全长720毫米，折枪托后长为480毫米，枪重2.8公斤（带空弹匣），初速为750米/秒。

AK74M步枪是80年代末研制的，为AK74步枪的改进型，于1991年开始生产，并大量装备部队。该枪继承了AK74可靠性好、精度高、重量轻等优点，大量采用了塑料件。枪托改为了可折叠的塑料托，前护木也由塑料制成，持续射击不会出现灼手现象，塑料的冲击强度和耐磨性也比木质枪托高，消除了木枪托、护木断裂现象，士兵可以随意进行肉搏战。枪的机匣左侧有瞄准镜座，可配装各种夜视或白光瞄准镜。该枪重3.4公斤。

上述几种枪的弹药、弹匣通用，零部件互用率较高，为50%以上，武器故障率在2-3%左右，这是西方任何一种突击步枪都达不到的水平。

5.45毫米枪弹是目前军用步枪弹中重量最轻的一种制式枪弹，其重量仅为10.2克，比美国M16A2步枪使用的枪弹轻9%，这就意味着在单兵负荷相同的情况下增加了携弹量（比北约士兵多带弹15%），或在携弹量相同的情况下减轻了单兵负荷，增强了单兵火力的持续能力。5.45毫米枪弹的弹头长径比比较大，为4.66，这在军用枪弹中是少见的。

这样的弹头飞行阻力小，弹头速度损失小，存重与存能能力强，稳定性易被破坏，因而，该弹对目标的侵彻作用增强，碰击目标后，易造成弹丸翻滚，有利于扩大创伤效果。5.45毫米枪弹的弹尖内有一个5.2毫米的锥形空腔，这也是比较少见的，这使得弹头重心后移，有利于提高精度，又有利于钢芯冲破被甲，提高对硬目标的侵彻能力；命中人体时，弹易于翻滚，同时被甲破裂外翻，产生二次杀伤效应，一旦被命中，会造成严重的创伤。5.45毫米枪弹是军用小口径枪弹中唯一能配用步枪、轻机枪和冲锋枪使用的枪弹，其内弹道设计合理，弹丸出枪口瞬间火药气体冲量小，因而枪械后坐小，枪口跳动小，有利于射击精度的提高，但远距离侵彻能力较美军M16A2步枪弹差，只能在1000米处侵彻美国钢盔，而M16A2步枪弹可在1200米处侵彻。

M4A1

角色：Snake；Raiden；美军士兵；高科技士兵

出现版本：Metal Gear Solid 2

M4A1衍生自M16步枪系列——史上第一款服役的5.56mm枪枝，早在50年代末期，美国吸取了经验，认为旧有的.30弹药已经无法适应新的战术需求，必须推出新一代的弹药与枪枝，但是当时为了杀伤力与射程而争辩不休，究竟是要采取改良自.30弹药的7.62mm（.308），维持1000m的长程杀伤力，还是采用小口径5.56mm（.222），有效射程缩短至600m，但是射速高又能灵活运动，这项争议一直在美军内部争议不休，由于5.56mm的弹头是改良自.22手枪弹，这么小的弹头能否有效杀伤敌人？在当时备受质疑，最后7.62mm与M14步枪胜出，成为美军与NATO的制式弹药。



在60年代初期，美军正式出兵介入越南的内战之后，M14又长又重的枪身，在茂密的丛林作战中非常的碍手碍脚，而7.62mm弹药的长射程也无法派上用场，绝大多数的战斗是发生在50m以内，当时越共擅长自法军的冲锋枪、卡宾枪发挥出绝佳的灵活特性，配合游击战术的打带跑策略，让美军吃足了苦头，这时才紧急推出M16与5.56mm弹药来企图扭转局势。

但是M16采用了气体直接传动的枪机，在零件精密度的要求非常高，才能让枪机与机匣产生气密而取代活塞来复进，但也因此而造成M16系列卡弹率偏高的问题，只要有泥沙、火药残渣、甚至是撞击导致铝制枪身变形，都会让M16无法正常操作，这点在初期型的M16最为严重，后来M16A1、M16A2陆续有改进，但仍然无法根绝它娇生惯养的体质，M4A1改良自沙漠风暴中的M16A2突击型（M735），由于沙漠中的恶劣环境，使得M16A2系列经常出现卡弹的情形，到后来还不得不动用保险套，直接套在枪管上以防止风沙侵入，因此美军在战后将有待改进的M16A2半买半相送的推给以色列（当时也顺便卖了大批悍马车给台湾省），再根据战时的经验发展出M4A1。

而M4A1虽然采用了最新式的液压缓冲复进机构，在精准度方面无人能敌，但是上

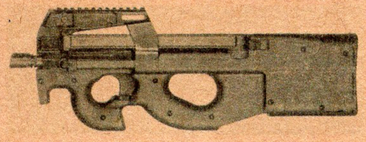
提把改为可拆式，反而造成枪身结构更为脆弱，根本就无法承受托击法与刺刀术，高精密度枪管在连续射击 200 发时也会出现过热、变形的问题，但是在抗污染方面大有长进，总算跟得上其它步枪，因此成为许多特种部队的最爱，除了美军之外，英国SAS、以色列也大量采购作为制式武器。

FN PDW P90

角色：Solidus；天狗兵

出现版本：Metal Gear Solid 2

由比利时FN兵工厂，依据次世代单兵防卫武器（PersonalDefenseWeapon）所研发的新型冲锋枪，当时一起参予北约PDW竞标的还有西德HK（MP5K-PDW.40）、奥地利Steyr（TMP），不过前苏联瓦解之后，冷战结束也意味着新武器的需求大量减少，差一点就让P90胎死腹中，后来发生在秘鲁日本大使馆挟持案件，由美国CIA秘密训练、提供装备的特殊部队拂晓攻击，在爆破地道后，一名士兵立刻探头以P90扫射，透过电视转播让全球观众见识了P90的威力。



整个P90计划的关键，在于新式 5.7mmX28SS190 弹药的研发，其实这个概念跟二战德国研发MP-44、苏联发展AK-47 的过程有相似之处，只不过 FN 兵工厂是把 NATO 标准型 5.56mm 步枪弹缩短弹壳，以降低火药装量的方式，以减少后座力，让即使未受训的士兵都可以单手打枪，虽然减少装药量会缩短射程与贯穿力，但是重新设计过的钢芯弹头与高效能火药，可以产生足够的动能贯穿防弹背心，近距离威力不会输给M16A1之类的突击步枪，从这里也可看出百年来枪支的演变，从必需跪姿射击才能承受强大后座力的98k，进化成双手持握行进间射击的AK47，一直到单手拿着趴趴走的P90，越来越强调机动性，以发挥火力优势，但是很可惜的，由于5.7mm弹药是一种全新产品，如果大量采购会造成后勤补给的负担，许多政府改买通用9mm弹药的冲锋枪作为制式武器，就连黑帮也怕买不到弹药而舍弃它，可说是命运坎坷。

但是FN兵工厂融入了许多新概念，使得P90成为新世代枪枝的范例，例如紧致轻巧（仅有3kg比MP5还轻）又符合人体工学的枪身，融为一体的水平放置式弹匣，在运动中丝毫不会造成妨害，向下抛壳的机构让P90不论左右手都能交替使用，虽然P90也是采用开放式枪机的设计，不过却截取了Glock18的板机击锤组原理，将笨重的枪机分成两个组件，以减少枪机动能对于命中率的拖累，事实上，P90是所有开放式枪机种类中最为精准的一款，不过跟采用延迟缓冲式闭锁枪机的MP5比起来，还是逊了一点，虽然连发性能比MP5快速，但也造成后座力来不及吸收、枪口剧烈的跳动上扬，全自动连发容易出现离谱的偏弹，必须刻意压抑P90的高射速，以三发点放的方式才能有准头。

M3 Shot gun

角色：重装兵

出现版本：Metal Gear Solid 2

M3超级 90 式 12 号可变霰弹枪是意大利贝内利军械公司为满足执法人员和反恐怖活动分队的需要而设计的，有普通型和专用型两种型号，专用型仅供执法人员和政府机构使用。

M3超级90式霰弹枪同手枪或步枪比，在近距离内使用时精度更好，且能更迅速地停止射击。M3采用半自动或泵动两种工作方式，并配有一种新型回转枪机闭锁系统，只要按下下护木前端的控制杆，就可选择半自动或泵动工作方式。选用半自动工作方式时，控制杆逆时针回转并向前运动，从而使下护木与枪管连接环闭锁。此时，枪机仍采用与贝内利 121-M-1 式霰弹枪相同的惯性系统。选用泵动工作方式时，控制杆逆时针回转并向后运动，从而解脱下护木，使之能作前后往复循环运动，像普通泵动方式一样装弹、抛壳。此时惯性簧被锁住而无法工作，因而武器不能以半自动方式射击。不论是半自动还是泵动方式，该枪在发射完弹匣内的最后一发弹后，都保持开膛状态。该枪的上机匣用合金钢制成，下机匣用Ergal特种铝合金制成。枪管用合金钢制成，直膛式，内膛镀铬，外表面经发蓝处理。枪托和下护木用Rilson碳纤维与玻璃增强纤维制造。枪托采用折叠式枪托。另外该枪配有可调风偏的表尺和固定式准星。发射 12 号霰弹。



其他篇

M81 Claymore M81 地雷

使用角色：Snake；Raiden；敌士兵

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

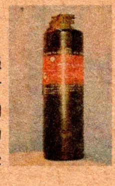
阔刀地雷（Claymore，又名克雷莫地雷，美军编号M18），M18 地雷最初设想是为反坦克设计，但是德国人没有在二战期间完成。这个设想在朝鲜战争中作为对人员杀伤地雷得到新生。这种定向人员杀伤雷可依装设方位与角度指定攻击方向，可以遥控引爆，也可以导绊索引爆，爆炸面积广大，安全性高，各国都广为采用。阔刀地雷的外形呈圆弧的片状，其主要成份是C4 炸药与 2500 颗钢珠所组成。凸面平均布满钢珠，为攻击面，凹面则平铺 C4 炸药，为安全面，弹体下方有两组折 收式支架，每组两支，以利装设时使用，弹体上方有一个固定式照明，可于安装前先行校准预计受弹面，阔刀地雷的杀伤范围为攻击面正前方 60 度方位内， 2m 高，50m 纵深之范围皆为有效杀伤区，最大弹片飞距可达 250m，除了人员外，一般车辆与装甲层较薄弱的载重车都是攻击目标，通常最理想的架设位置是在小山坡或土堤上，攻击面 50m 纵深，落差 2.5m 者为最理想位置，而装设时则以弹体与地表垂直为原则，阔刀地雷在储放与携是非备炸状态的，在体的上方 有叁处起爆管插槽，于装设后再行装设，以维安全。遥控器采电子起爆，形状像个打孔机，在弹开保险簧后，记得要连接叁下，否则电力不足以引爆，若欲采导绊索时，使用的起爆雷管与遥控雷管是不同的，这也是需要注意的。



Stun Grenade 震撼手雷

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2



震撼手雷通过在爆炸瞬间释放的强烈巨响和空气震动，同时放出强光，可以将目标在短时间内失去攻击性。比起暴烈手雷，缺少爆炸碎片的震撼手雷的好处可以在没有人员伤亡的情况下制服对方。震撼手雷的爆炸范围非常重要，如果目标过于接近，强烈的震动波也会致命。震动手雷属于轻武器，通常使用在将目标无杀伤性制服，在反恐怖行动中经常出现。

M67 Grenade 爆烈手雷

使用角色：Snake；Raiden；敌士兵

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

M67 式延时杀伤手榴弹是在M33式防御型手榴弹基础上改进而成的，与M33式不同之处是多了一个保险夹。目前，该弹作为美陆军标准手榴弹之一种，仍在装备使用，且主要用于防御作战时杀伤有生目标。

M67 式手榴弹由弹体和引信组成。球形弹体用钢材制成，内装B炸药。引信为Ｍ２１３式延期引信。引信保险机构上增加一保险夹，可防止保险销被意外拉出，从而避免事故的发生，保险夹呈S形，用弹簧钢丝制成，一端套在引信体上，另一端夹住保险杆。使用时，卸掉保险夹后才能拔出保险销。球形弹体是爆炸型弹最理想的弹体形状，弹体爆炸后破片分布均匀。手雷的延期时间 4 到 5s，有效杀伤半径是 15m，投掷距离在 35m 到 40m。

Cheff Grenade 电磁干扰手雷

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

爆炸后产生电磁飞屑，干扰电子设备的正常工作。

感觉是科幻型武器，在游戏中不太合理的地方就是作用范围是无限广阔的。

Composition 4 炸药

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

C4 塑性炸药是美国最有代表性的塑性炸药。由于它爆轰能量高、塑性好、温度适应性强，-54℃仍保持良好的塑性，因而在世界范围内获得极其广泛的应用，尤其在特种爆破及特工爆破上的应用。

它的制造工艺也是典型的溶液水悬浮法。首先在大型溶解机中加入32kg苯及氯仿，加热至65 ℃，加入切成小块的聚异丁烯 2.1kg，保温搅拌使聚异丁烯溶解，氯仿可促进它溶解的完全性，然后加入 1.6kg 马达油和 5.3kg 的癸二酸二辛酯，充分混合均匀后待用。在大型混合造粒机内加入540L水和91kg黑索今，打浆使黑索今充分润湿，在减压条件下（真空度为26kPa），按计量一次性加入溶解好的粘结剂溶液，升温至67℃，在5.4~6.7kPa的真空度下，蒸馏40~50min，并在15~20min内升温至80℃，保持10min，充分驱除溶剂，降温至35℃以下出料，抽滤、洗涤、烘干后得到C—4塑性炸药产品。通过遥控电子仪器或通过导线引爆雷管，将块状 C4 炸药引爆。

Stinger 毒刺导弹

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear；Metal Gear 2；Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

美国研制的第二代单兵近程防空导弹。也译“毒刺”、“尾刺”，主要用于战地前沿或要地的低空防御。1967年研制，1979年装备部队。型号有FIM-92A（基型）、FIM-92B和FIM-92C（改进型）三种。弹径70毫米，弹重10.13千克，射程200~5500米，采用被动红外寻的（FIM-92B）制导方式。目前已有 20 个国家装备。在阿富汗战争当中时俄罗斯雄鹿武直的克星。



导弹分两层，分别装备强力战斗弹头，和电子控制系统与火箭引擎；弹射器发射，主引擎。在良好距离内可以达到Mach2+的速度。导弹发射后可以根据目标的尾部热量通过识别设备进行跟踪。其中一个升级型号的毒刺具有POST（被动寻找目标）功能，可以自动辨识复杂环境下的目标，比如低飞的飞行器。通常在直升机上的导弹具备两种基本功能：多用途制导可以用于空对空，如敌方直升机，和空对地，如敌方坦克；反反空攻击可以对敌方的防空雷达设备进行攻击。例如自动防空机枪23毫米的ZSU-23-4

NIKITA

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

科幻型武器，前方带有CCD摄像头，可以发射后对导弹进行方向遥控，打击非直线远方目标。燃料有限。

RGB6 榴弹炮

使用角色：Snake；Raiden

出现版本：Metal Gear Solid

通过转轮方式提供连续的榴弹发射火力。

参考：M79 式榴弹发射器



M79 式榴弹发射器

使用角色：Snake

出现版本：Metal Gear



研究人员根据战场上手榴弹、枪榴弹和轻型迫击炮的使用情况提出，步兵迫切需要一种具有手榴弹的威力，发射距离在手榴弹最大投掷距离（30–40mm）与60mm迫击炮平均射程（300–400m）之间，其射击精度应优于枪榴弹，以填补手榴弹和迫击炮之间的火力空白。M79式榴弹发射器就是基于这种理论研制成功的一种新型面杀伤武器，也是第一种以发射旋转稳定榴弹闻名于世的制式武器，从此，拉开了这种“似枪非枪、似炮非炮”的步兵边缘武器发展的序幕。

M79式榴弹发射器是由美国康涅狄格州的马修森工具公司生产的。该武器配备有多种弹药，其中高爆杀伤弹提供了 400m 内的杀伤压制火力；榴霰弹为丛林作战提供了近距离突击和快速反应能力；杀伤破甲两用弹提供了对付轻型装甲车辆和简易土木工事的能力；而信号和发烟等特种弹药提供了直接有效的特种保障能力。多弹种使M79式榴弹发射器成为步兵分队作战的“多面手”，增强了分队的火力和独立作战能力。再加上武器系统结构坚实、轻小，后坐力不大，操作简单，射程适中，射击精度较好，被士兵誉为步兵班中的“火炮”。

M79式榴弹发射器口径40mm，为后装、线膛的单发肩射式榴弹发射器，它由发射管组件、机匣护木组件、瞄准具组件和肩托4部分组成。发射管由高强度铝合金制成，内有6条右旋膛线，尾部设有退壳挺和待发杆。机匣由钢质精铸件铣削制成。击发机包括发射管卡笋、保险机、扳机、击锤和待发杠杆等。瞄具组件包括准星和框型折叠表尺，表尺上设有风向修正和高低微调机构，表尺射程350m。

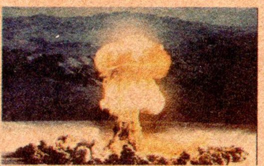
M79式榴弹发射器重量（不含弹）2.72千克，长731mm。发射40 × 46mmSR系列榴弹，初速76m /s，战斗射速6至8发/分，有效射程350m，最大射程400m。M406杀伤弹杀伤半径5至7m，M433杀伤破甲两用弹杀伤半径5至7m、破甲深度51mm，M576E1 榴霰弹初速269m/s、有效射程30m。

Nuclear Weapon 核武器

使用角色：无

出现版本：Metal Gear；Metal Gear 2；Metal Gear Solid；Metal Gear Solid 2

Atomic Bomb 原子弹



原子弹是利用核裂变释放出的巨大能量以达到杀伤破坏作用的一种爆炸性核武器。

伟大的物理学家爱因斯坦在给美国总统的一封信中曾谈到原子核变化将伴随放出大量的能量，这种能量如能利用将是十分可观的内容。根据这一启示，出于战争和政治的需要，美国政府从1942年秋天开始成立陆军曼哈顿工程区，执行核武器研制计划。在原子弹之父、美籍犹太人青年学者奥本海默的领导下，一个由上百名科学家和几十万工作人员组成的群体，经过三年的努力，到1945年为美国陆军制造出三颗原子弹。1945年7月16日首次成功地进行了原子弹爆炸试验，紧接着同年8月6日在日本广岛上空爆炸了首枚原子弹，其威力相当于2万吨TNT炸药，造成了有30万人口城市中的9万至于人丧生和5万人受伤，引起了世界的震动。

紧接着苏联在1949年爆炸了第一颗原子弹。英国和法国也分别于1952年和1960年各自爆炸了一颗原子弹。我国科研工作者也于1964年10月M6日向全世界宣告原子弹爆炸成功，成为世界上第五个拥有原子弹的国家。

原子弹爆炸的原理是在爆炸前，将核原料（U235或Pu239）装在弹体内分成几小块，每块质量都小于临界质量。这里的所谓临界质量是指裂变物质能实行自持链式反应所需的裂变物质的最少质量。爆炸时，控制机构首先引爆普通烈性炸药，产生高温高压，使二块或几小块铀（或钚）燃料迅速聚合而超过临界质量，形成不可控制的裂变链式反应，产生巨大的能量，从而引起猛烈爆炸，以其强大的光辐射和冲击波，杀伤人员，破坏房屋结构和各种军事设施。

根据起爆装置的不同，原子弹可以分成三大类型：

1．枪型原子弹

用雷管引发普通烈性炸药爆炸，然后弹内的圆柱形铀块（或钚块）经导向槽射向另一铀（钚）块的中间，使铀（钚）块的总质量超过临界质量而发生强烈爆炸。当然这种过程是瞬间完成的。

2．内聚型原子弹

用普通烈性炸药制成球形装置，将小于临界质量的核原料（铀或钚）置于炸药球中，通过雷管引发炸药球起爆，形成向球心聚焦的压缩波，使核原料质量迅速增大超过临界质量而引起猛烈爆炸。

3．枪型——内聚型混合式原子弹

现在的原子弹都是这种形式，其优点是核原料（核燃料）的利用率比较高。

Hydrogen Bomb 氢弹

氢弹是利用氢元素在高温下的核聚变反应放出巨大能量而产生杀伤破坏作用的一种爆炸性核武器。核聚变反应必须在高温（几千万至1亿度）才能使带有正电荷的二个原子核克服静电斥力而被此靠近，发生反应。在1942年美国科学家特勒提出，可以利用原子弹爆炸产生的高温引起核聚变。1950年美国政府决定制造氢弹。经历很短一段时间后，特勒发现了制造氢弹的关键公式，并于1951年5月制成以原子弹为引爆装置，以液态氘和氚为热核燃料的氢弹。1952年11月1日在美国马绍尔群岛的一个珊瑚岛上爆炸了世界上第一颗氢弹，爆炸威力相于1000万吨TNT当量，是在日本广岛上空爆炸的2万吨级原子弹的500倍。

氢弹的结构原理：氢弹的中心部分是“枪”型原子弹，周围是氘、氚和锂等热核原料，最外层是坚固的外壳。引爆时，先使“枪”型原子弹爆炸产生高温高压，同时放出大量中子，中子与氘化锂中的锂反应产生氚，氘和氚在高温高压下发生核聚变反应释放出更大的能量引起爆炸。

氢弹对核燃料和运输条件要求严格。氘和氚在常温常压下是气态，体积大而且不易存放，因此要用低温或超高压使其液化或固化。美国爆炸的第一颗氢弹的核材料是液态的氘和氚的混和物，所以叫做“湿法”氢弹，其重量达65吨，因此无法用飞机运载。1953年苏联爆炸的氢弹，用的是锂和氘的固化物氘化锂，称为“干法”氢弹，它的体积和重量均可大大缩小。第三种氢弹叫“氢铀弹”，它是在氢弹的外面包上一层厚厚的铀238，因为这种铀238没有临界质量的问题，所以可做得很厚，这种氢铀弹爆炸时，裂变能和聚变能可以各占一半左右，也可以使裂变能达到80%左右。这种氢铀弹爆炸后的放射性产物污染严重，人们称之为“肮脏”氢弹。如1954年3月1日美国在马绍尔群岛中进行的第一次氢铀弹爆炸，当时远离爆炸中心200公里处的一艘日本渔船上有23人全部由于放射性尘埃的污染而得了放射病，其中一个人半年后死亡。

名词辞典

DARPA	国防部高级研究计划局（the Defense Advanced Research Project Agency）
SDV	蛙人输送艇（swimmer delivery vehicle）
Codec	多媒体数字信号编解码器，作用相当于发报机、通信机之类的通讯工具
OSP	就地取得（on-site procurement）
基因打靶	亦称“基因定位整合技术”。整合位点专一性的转基因方法。到目前为止，基因打靶方法被极广泛地应用，同时打靶技术也经历了几次创新和改进。在理论上，此技术可对任何基因进行体内功能完整意义上的研究。
COG	“政府存续措置”，即是指政府为保持国家的存在安全而采取的特别措施和行动。在这里指的应该是针对有可能遭受的核打击而实行必要的措施。
DIA	国防情报局（Defense Intelligence Agency）
SAS	特种空勤团（Special Air Service），英军专门从空中机支实施地面特种作战的精锐部队。
SIS	秘密情报处（Secret Intelligence Service），即陆军情报局第6处
猝发传输	亦称“猝发通信”。按预先确定的通信频率，在1~2秒或更短时间内快速传递信息的无线电通信方式。信号不易被截获或干扰。常用于保密通信。
深喉咙	（Deepthroat）美国近代史上有名的告密者，当年水门案之所以被挖出来，就是因为代号“深喉咙”的线民将资料透露给华盛顿邮报的两名记者。至今美国人还在猜测“深咙喉”到底是谁。
轨道炮	电磁炮的一种。利用洛仑兹力发射高速弹丸的装置，属于动能武器。拟用于反装甲、防空、反导弹、反卫星。弹丸初速高，无后坐力、无爆炸性工作介质，故射程远、命中率高、安全性和隐蔽性好。在美国于1977年开始研发，1981年制成的样炮全功率运行时已可将300克的炮弹加速到4000m/s的高速度。
利弗莫尔国家实验室	美国能源部属下的国有民营实验室。位于加州。1952年成立，主要用于各种核武器方案的研究、发展、试验以及其他与国家利益有关的科研项目。
START2	即“美俄第二阶段削减战略武器条约”。全称《美利坚合众国和俄罗斯联邦关于进一步削减和限制进攻性战略武器条约》，1993年1月3日在莫斯科签署。

GRU	苏军总参谋部情报总局（Glavnoe Razvedivatelnoe Upravlenie）。
NMD	国家导弹防御系统（Nation Missile Defense）。这个系统是指为了保护美国本土免遭导弹攻击的武器系统，基本上，这个系统由陆基拦截系统、陆基与天基探测跟踪系统和战斗管理、指挥、控制、通信系统等几部分组成，主要对付的是射程在3000公里以上的中远程战略导弹。
Spetsnaz	前苏联克格勃（国家安全委员会）训练的一支精锐的特种突击队。主要是在外国执行秘密军事任务，相当于美国的绿色贝雷帽部队。在《MGS2》中，在奥尔加向Snake掷出飞刀后，Snake从飞刀辨认出奥尔加属于SPETSNAZ部队。值得注意的是，左轮也是出身于这支部队的。
斯德哥尔摩综合症	指人质讨好其扣押者、与扣押者合作、请求宽恕或为其辩护的欲望和行为。1973年，斯德哥尔摩发生一起抢劫银行并扣押人质事件，被扣人质中有人转而与扣押者合作，许多社会科学家曾旁征博引为此辩护，故有此名。
库尔德人	居于土耳其、伊朗、伊拉克、叙利亚、亚美尼亚等国境内的（主要住在库尔德斯坦和高加索南部的）游牧民族。
尤皮克语	居于西伯利亚和阿拉斯加半岛的尤皮克人（爱斯基摩人的一支）使用的语言，属爱斯基摩－阿留申语系。
CTBT	全面禁止核试条约（Comprehensive Tests Ban Treaty）
TNF－ε	肿瘤坏死因子（Tumor Necrosis Factor）。心肌细胞在受到TNF的刺激后会大量凋亡，亦称“程序性细胞死亡”。指正常或肿瘤细胞在某些生理或病理条件下，经由一定的基因调控程序，发生自行结束其生命的现象。
显性基因和隐性基因	Dominant（显性）和Recessive（隐性）。这两个单词按字面译为“优良”和“劣性”，实际上对这两个单词的运用是源于早期人们对这两种基因之间区别的错误认识，从学术角度看是完全错误的。问题是用在这里却正巧能使读者比较容易理解。不过聪明一世的Liquid怎么会连自己到底是正品还是次品都弄错了呢？想不通——好象又是Big Boss告诉他的，是别有用意的吗？要不就是Big Boss自己也搞不清楚？还有，根据某些学者专家的意见，克隆版与原版之间其实也应该算是兄弟关系……



ISBN 7-88833-354-0

9 787888 333543 >

游戏机实用技术杂志社　制作
吉林音像出版社　出版

定价：22 元